

Nr. 3/96 - 2. årgang  
(blad nr. 14) Maj 1996  
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

*Den nye Amiga:*  
**Amiga Walker**

*Vi besøger:*  
**Team 17**

*Følg med:*  
**Amigaen på Internet**

**Vi spiller:**

- **Gloom Deluxe**
- **Speris Legacy**
- **Coala**
- **Watchtower**
- **Soccer Stars 96**
- **SlamTilt**

**T&T**  
Media



5 709610 080802

# AMIGA MAGIC



## Pakken indeholder:

Amiga 1200

Digita Wordworth v4SE  
Digita Print Manager v1.2SE  
Digita Datastore v1.1  
Digita Organiser v1.1  
Photogenics v1.2SE  
Personal Paint v6.4  
TurboCalc v3.5  
Pinball Mania  
Whizz

## Pris uden monitor 3495,-

A1200 m/170HD uden monitor 4495,-  
A1200 m/514HD uden monitor 5994,-

## Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2098,-
BLIZZARD 1230 IV 50MHz	1998,-
BLIZZARD 1230 IV + FPU	2993,-
CYBERSTORM 060 50MHz	8998,-
CYBERSTORM A1200/060	RING!
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

## Blade



AMIGA BLADET	29.75
PRIVAT COMPUTER	44,50
ONE AMIGA (1DISK)	95,00
AMIGA POWER (2DISK)	99,50
AMIGA USER (2DISK)	89,50
AMIGA COMPUTING (2DISK)	115,00
AMIGA FORMAT (2DISK)	108,00
CU AMIGA (2/3DISK)	99,50
AMIGA ACTION (2DISK)	109,00
AMIGA SHOPPER (2DISK)	99,50
AMIGA GAMES TYSK (1DISK)	29,00
AMIGA MAGAZIN TYSK	45,00
AMIGA CD32 (1CD)	99,75

## Diskette drev

INTERNET TIL A500/A500+	695,-
EXTERN ALFA DATA	598,-
EKSTERNT HD DREV	1198,-

## Grafik & Animation



# Photogenics™

PHOTGENICS A1200/A4000 698,-

BRILLIANCE 498,-  
BRILLIANCE 2 1198,-

## 24 bit grafik kort

RETINA Z2 OMB	799,-
RETINA BLT Z3 4MB	4498,-
PICCOLO SD64 2MB	3298,-
CYBERVISION 2MB	3298,-

## Harddisk kontrollere

A500 IDE AT ALFAPOWER	998,-
A2000 IDE AT OKTAGON	898,-
A2000 SCSI 2 OKTAGON	1498,-
A1200 IDE AT OVERDRIVE	998,-
A1200 SCSI DATAFLYER	798,-
A1200 SCSI2 SQUIRREL	698,-
A4000 SCSI DATAFLYER	898,-

## Harddisk løsninger

RING FOR AT FÅ ET GODT TILBUD PÅ EN FÆRDIG LØSNING

## Hjælpe programmer

<b>AMITCP/IP</b>	749,-
AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK TOOLS	689,-

<b>Tips</b>	199,-
AMIGA TIPS **NYHED**	199,-
AMIGA LOTTO - Med 36 Tal	179,-
AMIGA VIKING LOTTO	179,-
CYGNUS ED PRO v3.5	898,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-
OPUS DIRECTORY v 5.1x	598,-



AMI-FILESAFE USER v2.2	298,-
AMI-FILESAFE PRO v2.2	598,-
AMIGA OS 3.1 FRA	998,-
VIDEO BACKUP v3.0	FRA 698,-

## Joystick

ARCADE JOYSTICK	249,-
COMPETITION PRO BLACK	198,-
COMPETITION PRO CLEAR	199,-

SUPER 3 - WICO JOYSTICK 345,-  
SURESHOT STAND JOYSTICK 199,-  
TERMINATOR HÅNDGR. JOYSTICK 99,-

## Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS	129,-
MEGAMOUSE NU MED 3 TASTER	349,-
OPTISK PEN (MUS)	495,-
TRACKBALL	598,-

## Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200	898,-
CLARITY 16BIT SAMPLER	1298,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MEGALOSOUND	399,-
MEGAMIX MASTER	598,-
MIDI INTERFACE	498,-
SONIX	859,-
TOCCATA 16BIT	2998,-

## Programmerings sprog

CANDO v2.5	1398,-
DEVPAC 3 AMIGA ASSEMBLER	749,-

BLIZZARD BASIC	299,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	898,-
HiSoft BASIC 2	749,-

## RAM

1MB RAM A500 PLUS - ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
2MB EXTRA ALFARAM	1000,-
512KB RAM A500/500+	290,-
DATAFLYER RAM 0MB RAM	1098,-
2MB RAMKORT A2000	1898,-

## Scanner

ALFA ALFA FILER	2998,-
ALFASCAN GRATONER	1498,-
EPSON GT-8000 SCANNER	8295,-

## Digitizer

V-LAB MOTION	10698,-
V-LAB Y/C VID. DIGITIZER	3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER	998,-
VIDI-AMIGA 12 SND&VISION	1098,-
VIDI AMIGA 24 REAL TIME	2198,-
VIDI AMIGA 24 PRO	3498,-

## Tekstbehandling & DTP

FINAL COPY II	798,-
FINAL WRITER 3	1098,-
INTERWORD v2.0	298,-
PAGESTREAM v3.0H	2498,-
PEN PAL	539,-

## Tilbehør

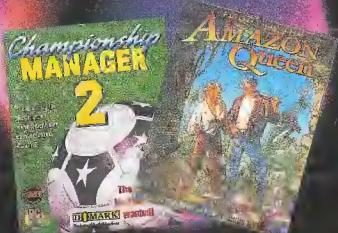
AMIGA 12 HERNETKORT	2498,-
COMMUNICATOR 3 LIGHT	579,-
ENCLINT KORT SCSI	3495,-
STAVLAG A1200 PLAST	49,-
DATAFLYER Flex PRINTER	1899,-
CLONE 31400 PRINTER	2599,-

## Gejstok

LOLA 1500 MINIGEN	998,-
LOLA 1500 CVBS	1998,-
LOLA 1500 Y/C	3998,-
GVP VD14000 CVBS	9998,-

## Amiga Spil

AMAZON QUEEN	199,-
ALIEN BFD 3D	299,-
BREATHLESS. A1200	349,-



CHAMPIONSHIP MANAGER 2 299,-  
DREAMWEB. A1200 299,-



EXILE 199,-  
GLOOM A1200 299,-  
SENIORS GOLF 249,-  
ODYSSEY 249,-  
DUALIN MANAGER II 199,-  
SIMPLE WORLD OF SOCCER 249,-  
SUPER STREET FIGHTER II 329,-  
THE CLUE. A1200 299,-  
POWER OF SOULS 299,-  
WORMS 299,-

## Shareware Godt

17BIT 5. GENERATION	249,-
3D ARENA	259,-
AMINET 6, 7 ELLER 8	139,-
AMINET 9	149,-
AMINET SET 1 (4CD'ER)	295,-
AMINET SET 2 (4CD'ER)	299,-

AMOS PD CD	189,-
ARTWORK	99,-
CDPD 1,2,3 ELLER 4	198,-
CLIP ARTS	99,-
EUROSCENE	149,-
FONTS	99,-
FRESH FONTS 1	139,-
FRESH FONTS 2	169,-

GAMERS DELIGHT	99,-
GATEWAY	98,-
LIGHT WORKS	249,-
MEETING PEARLS 2 ELLER 3	79,-
NFA AGA EXPERIENCE	199,-
OCTAMED v6	249,-
RHS EROTIC KOLLEKTION	149,-
SOUNDS TERRIFIC	189,-
UPD GOLD (4CD'ER)	249,-

## CD32 Spil

ALL TERRAIN RACING	249,-
EMERALD MINES	199,-
MYTH	149,-
SIMON THE SORCEROR	399,-

## Twist 2

CD32 Spil	249,-
EMERALD MINES	199,-
MYTH	149,-
SIMON THE SORCEROR	399,-



ALL TERRAIN RACING 249,-  
EMERALD MINES 199,-  
MYTH 149,-  
SIMON THE SORCEROR 399,-

## The Amiga Database

898,-

# THE POWER IS HERE

## Så er fremtiden landet!

Sony's nye CD-ROM baserede, 32bit next generation spillemaskine er kommet. De specialdesignende mikroprocessorer og banebrydende konstruktion giver PlayStation en hidtil uset hastighed og realistisk grafik. Med indbygget 32bit RISC-processor er PlayStation i stand til at give de hurtigste PC'ere baghjul.



# Computer

BUSINESS CENTER

## Bliv medlem!

Ca. 1 gang om måneden vil du så modtage en ny prisliste, samt masser af klub-tilbud på hard- og software. Sæt et eller flere krydsr på kuponen herunder. Et helt års medlemsskab pr. klub koster kun kr 98,-



## PS STARTER KIT

- 1 stk. Sony PlayStation
- 2 stk. Controller (Sony Joypad)
- 1 stk. Memory card
- 1 stk. Demo CD (med 4 demo spil)
- 2 stk. Spil efter eget valg

**KR. 3541,-**



**449,-**

**199,-**

**349,-**

**569,-**

## Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Vær og besøg vores butik

**Åbningstider:**  
Man-Tors 9.00-17.30  
Fredag 9.00-19.00  
Lørdag 9.00-13.00  
1. Lørdag i mnd. 9.00-16.00

### Email:

Varebestilling  
PC spørgsmål  
[betafon@cybernet.dk](mailto:betafon@cybernet.dk)

Amiga spørgsmål  
[thelton@inet.uni-c.dk](mailto:thelton@inet.uni-c.dk)

## Prislisten

<input type="checkbox"/> Amiga (incl. spil)	<input type="checkbox"/> Amiga Beta-Club
<input type="checkbox"/> PC (incl spil)	<input type="checkbox"/> PC Beta-Club
<input type="checkbox"/> Sony PlayStation	<input type="checkbox"/> Orbit Club – Sony PlayStation
<input type="checkbox"/> Hermed bestilles:	

Vare:

Antal: Pris

(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./by: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_

Kuponen eller en kopi af den sendes til:  
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

# BETAFON Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
Tlfon: 3314 1233 • Fax: 3314 1276

# INTERNET SURFING AMIGA MAGIC

MEDIA

Just surf and play - Amiga gets you all the way!

Den nye AMIGA SURFER gør dig hele Amiga 1200 magien i en komplet internet-pakke, som sætter dig i stand til at udnytte alle de populære internet tilbud: Web-surfing, FTP file transfer (nye drivers, updates, patches, shareware og freeware), IRC elektroniske telekonference med ubegrænset deltagerantal og e-mail med grafik, lyd og animation. Og selvfølgelig er Amiga's onboard lydkort, dobbelt game-port og 16,7 millioner farver genialt til både multimedia og computerspil. Tilslut AMIGA SURFER direkte til dit TV eller som option til en VGA monitor.



# 4.995\*

Få 100 gratis timer på nettet ved køb inden 31. marts 1996

Se Amiga Surfer hos Betafon, tlf. 33 14 12 33

Medfølger:  
Hddisk  
Modem  
Internet Software  
Avanceret tekstbehandling  
Regneark med grafik  
Database, nem at bruge  
Organizer, planlægningsværktøj  
Tegneprogram med animationsdel

**AMIGA**  
Internet [HTTP://WWW.AMIGA.DE](http://WWW.AMIGA.DE)

# Indhold

## 7 Verden Rundt

- bringer som sædvanlig masser af Amiga-nyheder, bl.a. om en ny C-compiler, der ser ud til at ville afløse den nærmest legendariske SAS/C.

## 9 CeBIT 96

Endnu en gang var den tyske by Hannover vært for verdens største computer-udstilling, og for første gang var Amiga Technologies med - bl.a. med en prototype på den nye Amiga 1200!



## 12 På besøg hos

### Team 17

Alle Amiga-ejere kender og elsker engelske Team 17, ikke mindst efter de seneste succeser Worms og Alien Breed 3D. Amiga-Bladet kiggede forbi for at høre om efterfølgerne.

## 16 WordWorth 5

WordWorth anerkendes af mange som den bedste tekstbehandler til Amigaen, omend de tidligere versioner har været både langsomme og lidt ustabile. En del af problemerne er der rettet op på i den nye version 5.

## 20 ImageVision

ImageVision er et nyt multimedie-forfatterværktøj - kan det måle sig med altdominerende Scala?



## 23 Amiga Surfer

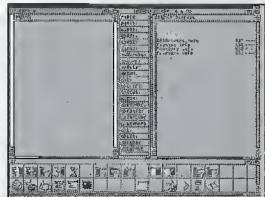
Den længe ventede Internetpakke fra Amiga Technologies er endelig kommet - komplet med Amiga 1200, harddisk, modem og software.

## 24 Let's Twist Again

Amigaen har længe manglet et ordentligt relationsdatabase-system, men Twist 2 fra tyske Maxon er et ganske godt bud.

## 27 DiskMagic

Mere konkurrence til et altdominerende program - denne gang er det fil- og kataloghåndtering, det drejer sig om, og Directory Opus får hård konkurrence.

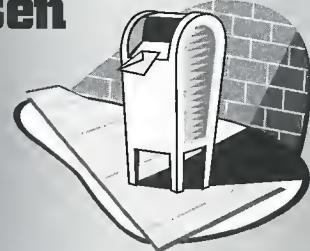


## 28 En gruppe af freaks

Endnu en gang præsenterer en dansk Amiga-brugergruppe sig - denne gang den nystartede Dansk Gruppe af Computerfreaks.

## 32 Brevkassen

Som sædvanlig har postbudet været på overarbejde, og mange læsere har noget på hjerte.



## 38 Næste

### nummer

Lidt om, hvad du kan glæde dig til i næste nummer af Amiga-Bladet.

## Vi spiller:

### 29 Gloom Deluxe

### 30 Speris Legacy

### 31 Coala

### 34 Watchtower

### 34 Soccer Stars 96

### 37 SlamTilt

## 36 Kort & Godt

Ansvarshavende udgiver:

Thomas Agatz

Chefredaktør:

Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:

Alan Bunker, Kenneth Friberg, Robert Froslev, Martin Halberg, Finn Kettner, Flemming Madsen

Forsidebilledet:

Fra spillet Coala, venligst udlånt af Empire.

Annoncer:

Thomas Cuno Larsen, Martin Pedersen  
Tlf. 38 89 80 14, Fax: 31 60 00 96

InterNet: ttmedia@inet.uni-c.dk  
Fidonet: 2:235/314.72

Abonnementsservice:

3 mdr.: 3 numre kr. 105,-  
6 mdr.: 6 numre kr. 196,-  
1 år: 12 numre kr. 399,-  
Til alle abbonenter medfølger en  
abonnentdiskette, hver måned.

Udgiver:

T&T Media  
Arnesvej 17  
2700 Brønshøj

Layout & DtP:  
T&T Media

Produktion:  
Christensen Fotosats  
PE Offset

Distribution:  
Avispostkontoret  
DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommersiel sammenhæng, uden Amiga-Bladets skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

# Kære læser

Medmindre du er abonent, undrer du dig måske over, at Amiga-Bladet først udkommer nu. Det er jo ingen hemmelighed, at februar-nummeret udkom med omkring 3 ugers forsinkelse, og vi besluttede derfor at vente med at udgive dette nummer til i april. Alle abonnerter modtog et brev herom, men desværre havde vi ikke mulighed for også at lægge dette brev sammen med de blade, der blev sendt i kioskerne.

Selv om denne forsinkelse var vores hidtil længste, var den desværre langt fra den første, hvilket jeg personligt skal være den første til at beklage. Mange læsere har med rette spurgt sig selv - og os -, hvorfor det dog ikke er muligt at udgive bladet til tiden. Svaret er ganske enkelt tidspres, ikke mindst pga. en alvorlig mangel på skribenter. Som du måske har bemærket, har vi gennem de seneste mange måneder søgt nye skribenter i bladet, men desværre uden det store held. Det siger sig selv, at en så lille skribentstab, som vi har haft til de seneste numre, hverken gavner bladets kvalitet eller muligheden for at overholde deadlines. Jeg kan derfor kun opfordre enhver, der har stor viden om et eller flere Amiga-relaterede emner, til at sende en ansøgning, og dermed bidrage til Danmarks eneste Amigablads.

Et anden problem har været manglende kapacitet på redaktionen, da stort set alle vore blade udkommer sidst på måneden. Af hensyn til vores muligheder for at fordele redaktionens tid bedre mellem vore blade, vil Amiga-Bladet derfor fremover udkomme midt i måneden frem for sidst på måneden. Dette, kombineret med en række nye, kompetente skribenter, giver alle muligheder for, at vi fremover kan tilbyde dig et langt bedre Amigablads - til tiden!

Som du kan se i kolofonen til venstre, har vi allerede til dette nummer fået en række nye, dygtige skribenter, hvilket har givet langt bedre muligheder i forhold til bladets redaktionelle indhold. I dette nummer kan du således bl.a. læse om: Besøg hos legenderne fra Team 17; reportage fra CeBIT-messen, hvor den nye Amiga Walker blev præsenteret; anmeldelser af så fremragende programmer som Wordworth 5, Twist 2 og ImageVision; og sidst men ikke mindst lidt flere spil-anmeldelser end sædvanligt. Alt i alt tøver jeg ikke med at påstå, at du sidder med det hidtil bedste nummer af Amiga-Bladet i hånden.

**Christian Estrup**  
Chefredaktør

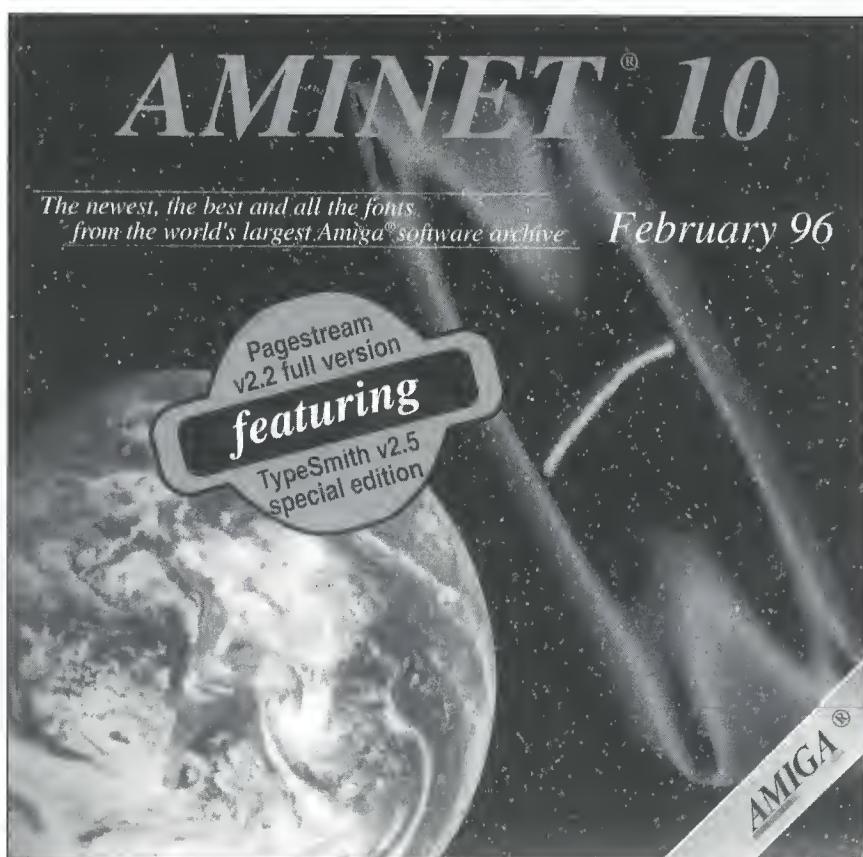
# AMINET 10

Aminet 10 er egentlig en gammel nyhed, idet den er dateret februar, men traditionen tro har CD'en naturligvis sin faste plads her på siderne. Som altid indeholder den alt det nyeste fra Aminet, hvortil kommer et specielt grundigt dækket område, denne gang fonte.

Som noget nyt er producenten desuden begyndt at inkludere komplette, lidt ældre eller specielle versioner af

kommercielle programmer. På Aminet 10 drejer det sig om version 2.2 af DTP-programmet PageStream, samt en speciel version 2.5 af fontredigeringsprogrammet TypeSmith. Disse indslag bidrager naturligvis blot yderligere til, at Aminet-CD'erne er alle pengene værd, og bør være faste indkøb hver anden måned.

**Data Service, tlf. 7443 1736**



## ESCOM FORØGER AKTIEKAPITALEN

Efter et tab på flere hundrede millioner kroner i 1995 har Escom i begyndelsen af marts forøget sin aktiekapital med ca. 240 millioner kroner. Forøgelsen er en del af en samlet aftale mellem Escoms ledelse og banker, hvorved Escom får tilført i alt ca. 400 millioner kroner. De mange bekymringer omkring Escoms økonomiske situation skulle herved være gjort til skamme.

I samme forbindelse har Escoms hovedaktionær Manfred Schmitt solgt omkring en tredjedel af sin aktiepost. Øvrige storaktionærer i Escom er bl.a. Siemens-Nixdorf og Quelle.



Manfred Schmitt, hovedaktionær i Escom.

## NYE AMIGA-SKÆRME

Når dette læses, skulle to nye Amiga-skærme være i handelen. Det drejer sig om hhv. en 15"- og 17"-skærm, med de smukke navne M1538S og M1764S. Begge skærme har stereoohjttalere og understøtter samtlige Amiga-opløsninger, og dét i en kvalitet på 0,28 dotpitch. Der er også tænkt på de, der har grafikkort, for 15"-skærmen kan vise oplösninger op til 800x600, mens 17"-skærmen kan gå op til 1024x768. Endelig er begge skærme naturligvis lavstrålingsskærme, og følger den strenge MPR-II-standard.

**Betafon, tlf. 3314 1233**



### Bøger om Amiga:

#### På dansk:

Amiga for begyndere .....	178,-
A1200 Problemknuser .....	148,-
Amiga Maskinsprog .....	248,-
Amiga DOS CLI .....	248,-
Amiga Tips & Tricks .....	148,-
C for begyndere .....	248,-
Amiga Grafik & Musik .....	198,-
Bogen om Amiga-Spil .....	178,-

#### På engelsk:

Amiga Intern .....	398,-
Amiga Graphics Inside & Out .....	198,-
Mastering Amiga printers .....	298,-
Mastering Amiga Prg. Secrets .....	298,-
UK Comms Infomation Highw ...	248,-
A1200 Insider Guide .....	168,-
A1200 Next Steps .....	168,-
Assembler Insider Guide .....	198,-
Total Amiga! Assembler .....	348,-
Total Amiga! DOS .....	298,-

.... og mange flere  
bestil vores gratis prisliste!



**Sall Data**

Borgergade 44  
DK-8450 Hammel  
Giro 478 87 29  
Tlf + Fax (+45) 86 96 51 33

## MERE STORM

For en gang skyld er der ikke tale om en ny version af Phase 5s CyberStorm-kort, men derimod om en helt ny C-compiler. SAS stoppede jo for længe siden videreudviklingen af sin populære C-compiler til Amigaen, så der har været hårdt brug for en ny 'standard'-compiler. Dette hul synes StormC fra tyske Haage & Partner til fulde at udfylde.

StormC indeholder alt, hvad man som C-programmør kan ønske sig, herunder en fremragende projektstyring og debugger. StormC er endvidere rigtig godt fremtidssikret. I øjeblikket understøttes således samtlige 680x0-processorer til og med 68060, plus naturligvis 68881 og 68882, og en senere version vil understøtte PowerPC. Prisen er 598 DM (ca. 2.400 kr.), dog kun 398 DM (ca. 1.600 kr.), hvis man opgraderer fra et andet programmeringssprog.

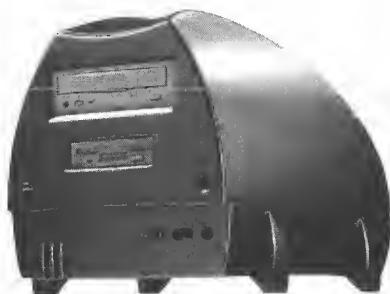
Som om alt det ikke var nok, kom-

mer også et program til generering af brugerflader, nemlig StormWizard. Netop denne del af arbejdet med et program er oftest noget af det mest tidskrævende, men her laver StormWizard altså det 'grovte'. Prisen er 98 DM (ca. 400 kr.).

Skulle man have fået blod på tanden, kan en demo-version af StormC findes på producentens Internet-homepage:

<http://www.home.pages.de/~haage>. Alternativt kan man bestille demoen direkte hos Haage og Partner for kun 20 DM inkl. manual, og beløbet modregnes endda, hvis man beslutter dig for at købe den fulde version. Vi anmelder naturligvis StormC i den nærmeste fremtid.

Haage & Partner Computer GmbH,  
Postfach 80, Mainzer Straße 10A,  
61191 Rosbach v.d.H., Tyskland. Tlf.  
(0049) 6007 930050



## WALKER I DANMARK

På messen EDB & Data i Forum den 18.-21. april bliver det for første gang muligt i Danmark at se en af de ganske få - efter sigende 2! - prototyper på den nye Amiga. Det sker på Betafons stand, nr. 91, hvor der desuden vil være en repræsentant fra Amiga Technologies til at svare på spørgsmål om maskinen og Amiga generelt.

Læs mere om den nye Amiga på de næste sider.



## NY DANSK AMIGABOG

Sall Data har som sædvanlig ikke ligget på den lade side, og kan også i denne måned melde om en ny dansk Amigabog. Ny og ny er nu så meget sagt, for der er nemlig tale om tredje reviderede udgave af *Amiga ORD-bogen*. En revision var også ved at være på tide, i og med anden udgave ud-kom helt tilbage i 1993.

Bogen synes umiddelbart at være fulgt godt med tiden, og man leder ikke forgæves efter f.eks. Escom, Amiga Technologies eller PowerPC. Desuden forklarer bogen glimrende en lang række begreber, både Amiga-specifikke begreber og generelle computerbegreber. Alt i alt har *Amiga ORDbogen* således sin faste plads i bogreolen hos enhver Amigaejer.

**Sall Data, tlf. 8696 5133**

## NY PICASSO

Nej, det er selvfølgelig ikke den berømte kunstner, der er opstået fra de døde, men derimod VillageTronic, der i maj kommer med revision 4 af deres populære Picasso-grafikkort. "Hvad med Picasso-3?", lyder det oplagte spørgsmål - "Tja - hvad med Picasso-1?", lyder svaret! Computerbranchen har efterhånden gjort det til en vase at springe versionsnumre over - se blot på Motorola, der sprang 68050'eren over og gik direkte til 68060 (naturligvis for at give indtryk af, at man var en processor-generation foran Intel).

Nå, men tilbage til Picasso-IV. Kortet kan indeholde op til 4 MB 64-bit EDO-RAM, der skulle give en uhørt høj hastighed. Kortets frekvensområde spænder ganske højt, og da en opløsning som 1280x1024 i 256 farver klares med 75 Hz, skulle der være alle muligheder for at få et helt roligt billede. Prisen forventes at blive omkring 4.500 kroner.

## TEGN ABONNEMENT PÅ AMIGA-BLADET

Se hvordan på side 35



# WALK OF LIFE

Navnet er en arbejdstitel, kabinetet er en prototype og specifikationerne løse, men hvad gør det - AMIGA WALKER er på vej!

Af Christian Estrup

Verdens største udstilling for EDB og telekommunikationsudstyr. Intet mindre kan beskrive CeBIT, der igen i år satte rekord med sine over 20 haller, 6.000 udstillere og langt over en halv million besøgende. Udstillingen bød ikke umiddelbart på revolutionerende produkter, men naturligvis en masse nye udgaver af kendte produkter, der blot var blevet mindre, hurtigere, kraftigere og billigere...

Og så alligevel, for i modsætning til i 1995 var Amigaen nemlig direkte repræsenteret på CeBIT, og optog en god bid af Escoms stand. Her præsenterede man bl.a. Amiga 1200, Amiga 4000 Tower, de nye 15"- og 17"-multisync-skærme (læs mere om disse skærme under Verden Rundt i dette nummer) og sidst, men ikke mindst en prototype på den næste Amiga - Amiga Walker!



• • • • •  
**CeBIT: 23 haller, 6.000  
udstillere og langt over  
en halv million besøgende**  
• • • • •



Sådan ser den ud, prototypen på den kommende Amiga Walker...

## A' HVAFFOR' EN FISK?

Ja, navnet virker måske en smule overraskende i forhold til den hidtige brug af tal som 500, 1200 og 4000, men det er også kun en arbejdstitel. Det endelige navn vil blive fundet ved en konkurrence blandt læserne af forskellige europæiske Amigablade, herunder naturligvis Amiga-Bladet.

En ting er navnet, men så se på kabinetet! Tankerne ledes uvægerligt hen på de gamle Nilfisk-støvsugere

• • • • •  
**Tankerne ledes uvægerligt hen på de gamle  
Nilfisk-støvsugere**  
• • • • •

ligt hen på de gamle Nilfisk-støvsugere, og anonyme kilder hos Amiga Technologies bekræfter da også, at man med designet gørne vil signalere, at her er et produkt, der hører hjemme i ethvert hjem - præcis som støvsugeren! Af hensyn til de, der ikke måtte bryde sig om designet, overvejer man desuden at sælge mother-boardet separat.



Der var mildest talt megen opmærksomhed, da Escom og Amiga Technologies havde sceneoptræden på deres stand.

## INDMADEN

Både navnet og kabinetet signalerer således nye tider, og også indeni er der sket en del forandringer. CPU'en er således en 40 MHz 68030, altså en del hurtigere end dagens A1200, men alligevel ikke noget vildt. Motherboardet indeholder desuden

passe maskinen udvidelsesmuligheder fuldstændig frit, naturligvis begrænset af, hvilke daughterboards der kommer på markedet.

## PÅ PORTEN

Udover disse drastiske nyskabelser indeholder maskinen også en række mindre forbedringer, som dog alligevel er stærkt tiltrængte: En såkaldt EPP-parallelport (hurtigere end den normale), hurtigere serielport (så man undgår problemer med 28.800 baud modems og hurtige nullmodem-forbindelser) og MIDI-interface. Dertil

kommer en EIDE-controller til harddiske og CD-ROM-drev samt mulighed for tilslutning af PC-HD-floppydrev.

## LAV DIT EGET KABINET

Nu er der naturligvis grænser for, hvor meget man kan presse ind i det relativt lille kabinet, men også dét er der tænkt på. Kabinetet er nemlig inddelt i tre dele: Den nederste del indeholder motherboardet, seriel- og parallelporte m.v., mens den øverste

• • • • •

**Den midterste del indeholder så alle udvidelseskortene på daughterboardet, og det samlede kabinet kan således have mange forskellige størrelser**

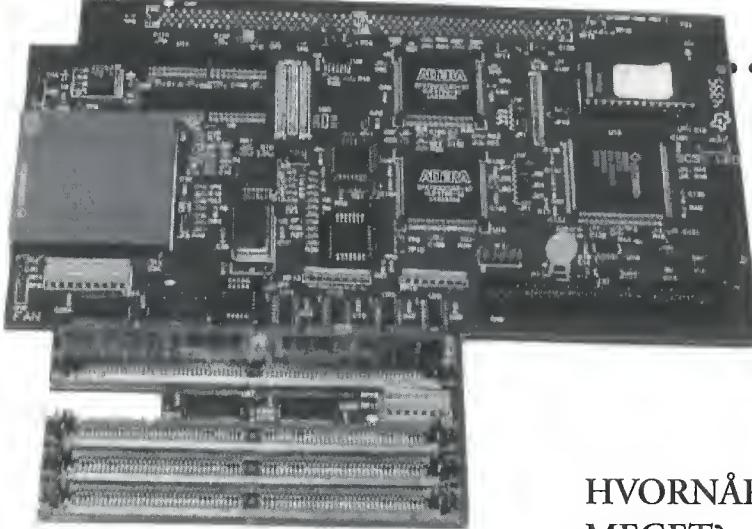
• • • • •

plads til matematisk coprocessor (FPU), samt 2 sokler til standard SIMM-RAM-moduler. Det forventes, at maskinen som standard vil blive leveret med 1 eller 2 MB Chip-RAM og 4 MB Fast-RAM samt harddisk og quad-speed-CD-ROM-drev. Kickstart-versionen bliver 3.2.

Udover dette har motherboardet et helt nyt udvidelsesslot. Heri kan sættes et såkaldt 'daughterboard' (jf. 'motherboard!'), der kan indeholde ekstra slots, f.eks. CPU-, Zorro-, PCI- eller videoslots i en hvilken som helst kombination. Hermed kan man til-



Amiga 1200 med Amiga Technologies CD-ROM-drev løsning var naturligvis også at finde på CeBIT '96



Her ses en prototype på CPU-kortet til Amiga 4000 Tower. Kortet kan benytte både 68040- og 68060-CPU'er, i såvel 3,3 som 5 volts-udgaverne, og der er plads til 4 RAM-moduler på op til 128 MB i alt. Kortet er ikke, som de første meldinger ellers lød på, et licenseret Cyberstorm-kort, men derimod helt nyudviklet.

At kortet er en prototype, ses bl.a. af SCSI-connectoren, som ikke vil være at finde på det færdige kort - A4000T'erenes motherboard indeholder jo i forvejen en SCSI-controller.

## HVORNÅR OG HVOR MEGET?

Alt dette lyder jo meget godt, eller rettere: Som det, vi allesammen har bedt om hele tiden! Spørgsmålet er blot, hvornår maskinen kommer på markedet og til hvilken pris. I øjeblikket arbejder man på at få den på markedet sidst på sommeren, altså om 4-5 måneder.

Prisen er det til gengæld umuligt at sige noget om, for priserne på RAM, harddiske og CD-ROM-drev ændrer sig hele tiden. Af samme grund er de ovennævnte størrelser kun midlertidige. Ifølge Gilles Bourdin, Amiga Technologies' informationschef, kan man således udmærket forestille sig, at maskinen vil blive leveret med CD-ROM-drev med plads til flere CD'ere, da disse drev i øjeblikket rasler ned i pris.



Gilles Bourdin, Amiga Technologies' informationschef, som vi mødte ham på CeBIT '96.

Amiga-Bladet.

## HOT OR NOT?

De første reaktioner på Walker fra Amiga-ejerne har været meget blandede, spændende fra had til kærlighed ved første blik. Alene designet har således allerede skabt mere debat om og omtale af Amigaen, end vi har set i lang tid, og dét er jo ingen skade til! At udvidelsesmulighederne så også er i top, gør kun maskinen endnu mere spændende, så forvent roligt at læse meget mere om udviklingen i de kommende numre af

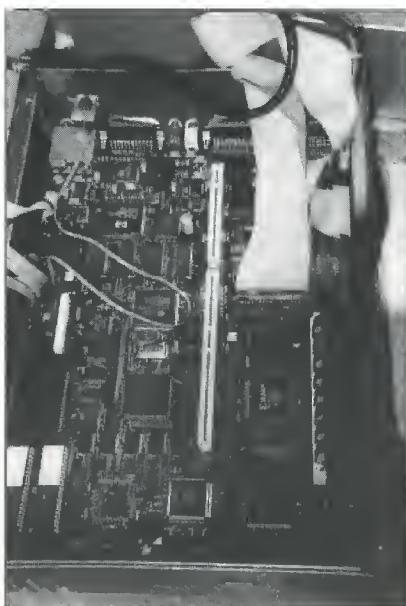
**Alene designet har allerede skabt mere debat om og omtale af Amigaen, end vi har set i lang tid**

del indeholder de forskellige drev. Den midterste del indeholder så alle udvidelseskortene på daughterboardet, og det samlede kabinet kan således have mange forskellige størrelser, helt op til et full-size tower, så der er plads til det hele.

## WHAT'S OLD?

**Både navnet og kabinetet signalerer således nye tider, og også indeni er der sket en del forandringer**

Så meget om det nye, men noget er også ved det gamle: Det efterhånden aldrende AGA-chipsæt samt lydchippet Paula. Begge kunne godt trænge til en opgradering, men her spiller udviklingstiden og -prisen tydeligt ind. Med de gode udvidelsesmuligheder er der i øvrigt, i modsætning til i A1200'eren, gode muligheder for at udvide med bedre grafik- og lydkort.



- og sådan ser den ud inden!



Sådan tog den kommende Amiga Walker sig ud på CeBIT '96



# PÅ BESØG HOS



# TEAM 17

Enhver Amiga-spillefreak kender Team 17 og deres fantastiske spil, senest Worms og Alien Breed 3D. Amiga-Bladet kiggede forbi for at høre om efterfølgerne

Af Alan Bunker

Næsten fem år efter Team 17 blev startet i en lille lagerhal er firmaet vokset, såvel fysisk som mentalt, og som en naturligvis konsekvens er man derfor flyttet til langt større lokaler, hvor både udvikling og administration foregår.

Efter loyalt at have tjent Amigaen så længe er der efterhånden noget,

**Af hensyn til hastigheden har man valgt i stedet at lave en slags wide-screen-display, så man som spiller næsten føler sig hensat til biografen**

der tyder på, at firmaet er ved at trække sig ud af markedet. Inden man eventuelt går så vidt, har man dog lige et par spil i godteposen til Amigaejerne!

## BREED IS BACK!

Det første spil er *Alien Breed 3D 2* med undertitlen *The Killing Grounds* - nej, man sparer sandelig ikke på noget, men hvorfor skulle man også det med et så fedt spil?

Et af de få kritikpunkter ved 1'eren var den grove grafik, og den må man afgjort sige, er blevet væsentligt forbedret i 2'eren. Her er det nemlig muligt at spille spillet i 1x1 pixel-opløsning, og ja - det kører præcis lige så flot og flydende, som man kun havde turdet drømme om!

Der er dog én lille hage: Opløsningen kan ikke køre i fuldskærm.

Af hensyn til hastigheden har man nemlig valgt i stedet at lave en slags wide-screen-display, så man som spiller næsten føler sig hensat til biografen! På den anden side ville det nu have været raret med en mulighed for 1x1 pixel fuldskærm, hvis man alligevel har været ude og investeret i 68060-kort!

## SPLAT!

OK, så spillet byder på 1x1 pixel, men hvad kan man ellers forvente at blive utsat for (- at skulle dræbe! - red.)? Spillets programmør, Andy Clitheroe, fortæller - alt imens han med lethed spiller sig igennem én af banerne: "I øjeblikket indeholder spillet 6 aliens, hvortil kommer yderligere 4, jeg skal have lagt ind". I samme øjeblik smadrer han en alien



Musikken i alle Team 17s spil laves af nordmanden Bjørn Lynne, som mange Amigaejere nok vil kende under pseudonymet Dr. Awesome

**Som det er nu, arbejder alle aliens'ene individuelt, men i det færdige spil kan de arbejde sammen i hold om at få ram på dig!**

i tusind stumper, og jeg tænker uvægerligt på, om jeg nu kan være helt sikker i denne mands selskab?

"Alle aliens'ene har realtime light-source", fortsætter han, "og de har 'ægte' syn. De kan således ikke se dig, hvis du står bagved dem. Til gengæld kan de høre dig!". Endnu en vanvittig skudduel, og jeg begynder at se hen imod udgangen...



## VÅBEN

Våbnene bliver de samme som i 1'eren, plus 5 ekstra, som jeg ikke har besluttet mig for endnu. Gameplayet bliver en del anderledes end i 1'eren, for nu er det ikke bare et spørgsmål om at skyde sig vej igennem bane efter bane. På nogle af banerne gælder det snarere om at holde sig væk fra visse steder, så hvis man kommer i kamp, er det bare med at tage benene på nakken! Som det er nu, arbejder alle aliens'ene individuelt, men i det færdige spil kan de arbejde sammen i hold om at få ram på dig!".

Projektleder Phil Quirke-Webster forklarer: "En af de største forbedringer i Alien Breed 3D 2 er aliens'enes intelligens. Hvis de f.eks. ser dig fra en etage højere oppe, finder de selv ud af, hvordan de kan komme ned efter dig - også selv om de på vejen skal bruge elevatorer, døre el.lign.!"

• • • • •  
**En effekt, der er næsten lige så sexet som Sharon Stone i Basic Instinct!**  
 • • • • •

En anden af mine favoritter er de bevægelige lyskilder. Skyder man således en raket ned ad en gang, lyser den gangen op på sin vej. Man kan



PR-chef Steve Heley er så begejstret for Worms, at han vil klæde sig ud som en orm for at imponere pigerne (ingen kommentarer, tak!)

desuden se rigtigt op og ned, i modsætning til i visse andre lignende spill! AB3D 2 vil også indeholde en automap-funktion, så kortet tegnes, mens man bevæger sig rundt på banerne (YES - de 100% er hjemme! -red.). Kortet kan frit skaleres og placeres over spilleområdet, så man f.eks. enten kan have et lille kort oppe i hjørnet eller et stort kort, der fylder hele skærmen. Hermed behøver man ikke forlade selve spillet for at se på kortet, hvilket er en stor fordel".

### PLUDSELTIG SLØVT

Andy er nu kommet til et stort

lokale, som ser ud til at være helt tomt for aliens. Forskellige lyskilder kaster skygger rundt omkring, og et vandbassin bølger let, hvorved vandets gennemsigtighed mindskes (undskyld, jeg skal lige tørre savlet af tastaturet! -red.). Med alle disse detaljer begynder spillet pludselig at gå langsommere, og Andy bemærker straks min skuffelse. "Det er her, spillet sløves lidt ned, men kun fordi vi ville se, hvor meget vi egentlig kunne få med. Disse detaljer vil nok blive fjernet fra den neddroslede version af spillet. Se nu her!". Andy trækker i et håndtag, og synsfeltet bevæges langsomt, men flydende rundt i lokalet - en effekt, der er næsten lige så sexet som Sharon Stone i Basic Instinct!

• • • • •  
**Alien Breed 3D 2 vil indeholde en komplet level-editor!**  
 • • • • •



Chris Blythe var manden bag de flotte animationer i CD32-versionen af Worms

## BLIV BANEMAND

Andy har dog ikke stoppet ved dét - forbered dig på mere savler! Alien Breed 3D 2 vil nemlig indeholde... en komplet level-editor! Her kan man designe sine egne levels, animationsframes, aliens'ene opførsel samt reaktioner, når de bliver skudt på, hvor mange gange de enkelte aliens skyder samt ikke mindst den mængde blod m.v. (??? -red.), en alien efterlader, når den er blevet skudt sønder og sammen. Desuden kan man indstille separate lydeffekter for



De legendariske introer i Tower Assault og CD-versionen af Worms er lavet af Lightwave-geniet John Allardice

hver enkelt animations-frame (spillet indeholder 60 foruddefinerede lydeffekter!), indspille sine egne lydeffekter, indstille lysstyrke, definere væggernes grafik - ja, jeg kunne blive ved!

Nu lyder det jo som en temmelig kompliceret level-editor, men Andy understreger, at dette ikke er tilfældet. Level-editoren indeholder

**Alt i alt ser Alien Breed 3D 2 ud til at leve op til selv de vildeste forventninger**

desuden - komplet online-dokumentation, så hjælpen altid er nær.

### MIG HA', MIG HA'

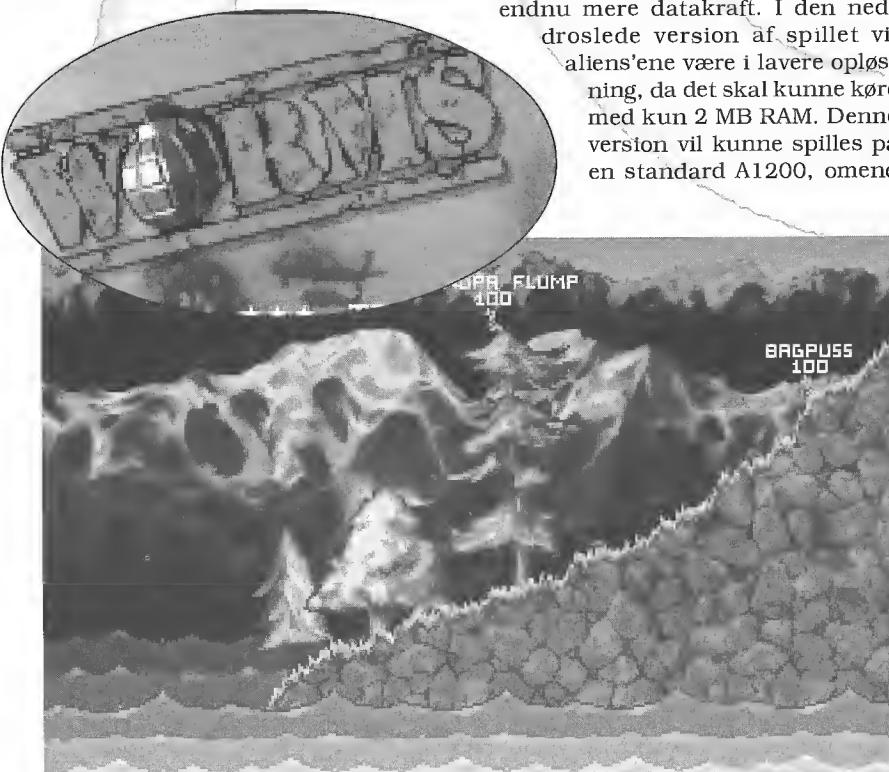
Alt i alt ser Alien Breed 3D 2 ud til at leve op til selv de vildste forventninger, men... Alle de rare sager kræver naturligvis en del af Amigaen. "Spillet kræver minimum en 68020, alt derunder ville være det rene vanvid", siger Andy, "og jeg kan kun anbefale endnu mere datakraft. I den neddroslede version af spillet vil aliens'ene være i lavere oplosning, da det skal kunne køre med kun 2 MB RAM. Denne version vil kunne spilles på en standard A1200, omend



I starten holdt Team 17 til i en beskeden lagerhal, men i dag er der andre bøller på suppen - omend det da ikke ser så spændende ud!

som et af de bedste Amigaspil nogensinde. Nu er en udvidelsespakke, kaldet *Worms Reinforcements*, på vej - hvis altså spillets programmør og designer Andy Davidson får

**"Spillet kræver minimum en 68020, alt derunder ville være det rene vanvid"**



sin vilje. Team 17s ledelse overvejer nemlig at undlade at udgive en Amiga-version af Worms' efterfølger!

PR-chef Steve Heley siger: "Jeg er præcis lige så stor fan af Worms som mange andre, og jeg vil hellere end gerne se ormene på Amigaen endnu en gang, men lad os nu se."

Men hvad med selve spillet? "Spillet vil indeholde seks nye landskabstyper og mindst 10 forskellige specielle, og blandt de nye typer vil være strand og slik(!). Andy arbejder desuden på en speciel AGA-

noget Fast-RAM vil hjælpe en del. Med et hurtigt acceleratorkort vil man i stedet kunne spille den 'fulde' version, der er uendelig meget bedre".

Heller ikke de 16 actionfyldte baner i 3 forskellige områder lader noget tilbage at ønske, men lad nu Mr. Alien Breed himself få det sidste ord: "Jeg har brugt langt mere tid på level-editoren end på noget andet, men nu kan jeg også lave næsten hvad som helst med den. Faktisk kan jeg endda lave et 3D-platformspil med den, og det ville egentlig være lidt synd ikke at udnytte mulighederne!".

### FLERE ORME

Worms, som vi anmeldte for et par numre tilbage, betragtes af mange



version, så også de nyere Amigaer udnyttes fuldt ud."

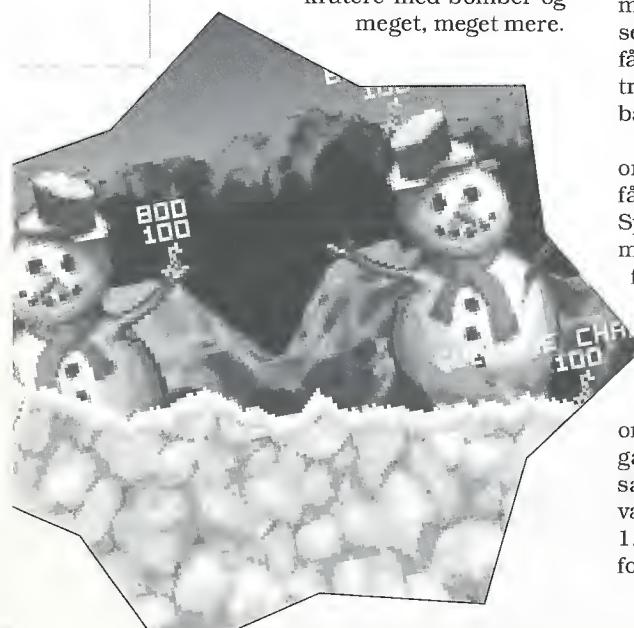
"Spillet vil også indeholde en del nye våben, f.eks. bananbomber, hvor man vha. lunten selv kan indstille, hvornår den skal eksplodere. Lige så kraftig er dynamitstængerne, der nu

**"Vi har i bogstavelig forstand modtaget i hundredvis af telefonopringninger og e-mails fra Worms-fans, der havde mere eller mindre realistiske forslag til forbedringer i spillet"**

kan kastes i alle retninger, og det samme kan siges om de nye benzinbomber. Endelig indeholder spillet nu en eksploderende, målsøgende due!"

## FAR, FÅR FÅR FÅR?

Af andre nyskabelser kan nævnes muligheden for frit at indstille vindstyrke, selv at vælge, hvilken orm, der får turen, mulighed for at flygte væk, når man bliver angrebet, kratere med bomber og meget, meget mere.



Mange af ændringerne kan frit indstilles eller helt slås fra.

Også rent grafisk er det forbedringer i vente. Spillet vil således indeholde indtil flere lag af 256-farvers 1/4-pixel-præcis scrolling, og hvis man er lidt for sløv, står solen op eller går ned!

## MANGE BRUGERØNSKER

Steve fortsætter: "Vi har i bogstavelig forstand modtaget i hundredvis af telefonopringninger og e-mails fra Worms-fans, der havde mere eller mindre realistiske forslag til forbedringer i spillet. Én ville f.eks. have mulighed for at sende en flok solsorte efter de fjendtlige orme, mens en anden ville have Stealth-bombefly til sin rådighed. Min personlige favorit var dog forslaget om en speciel Jesus-mode, hvor ormene får mulighed for at gå på vandet - omend det ikke just er dét, vi har brug for!"

Da der er tale om en udvidelsespakke, overvejer Team 17 at udgive en speciel CD med det originale Worms-spil sammen med Worms Reinforcements, men igen - det er kun en mulighed, og intet ligger fast endnu.

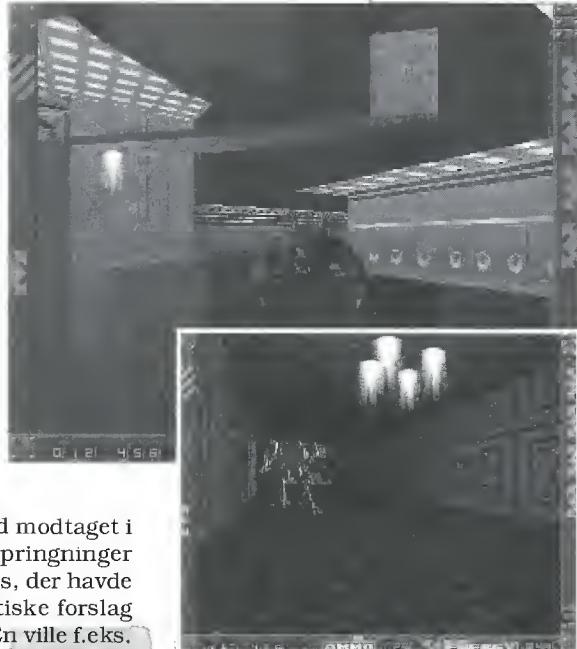
## WORMS 2

Udover 'blot' en udvidelse er der også en rigtig 2'er på vej, og igen er spørgsmålet, om den overhovedet kommer til Amigaen. Derudover var det naturligvis svært at få præcise oplysninger om spillets indhold, men Andy Davidson afslørede dog, at de meget omtalte får i 1'eren vil få selskab afæsler! Desuden vil ormene få mulighed for at benytte forskellige transportmidler, f.eks. tanks og ubåde!

Endelig overvejer man også, om ormene skal gøres lidt større for at få plads til flere grafiske detaljer. Spørgsmålet er så, om spillet ikke vil miste en del af sin charme, hvis figurerne pludselig får mere 'normale' størrelser.

## HVEM VED?

Alt i alt er der således megen twivl om de kære ormes fremtid på Amigaen. I øjeblikket synes den mest sandsynlige udgang på det hele at være, at der kommer en slags 'Worms 1.5', mens de 'rigtige' Worms Reinforcements og Worms 2 kun kommer



til PC og konsoller. 'Worms 1.5' vil så være en speciel AGA-version af Worms med så mange af de ovennævnte udvidelser som muligt. Personligt gætter jeg på, at æslet nok skal dukke op ét eller andet sted, men lad os indtil videre krydse fingre for, at Andy Davidson kommer igennem med sine ambitioner.

2,5">3,5" Harddisk installationkit	190,00
3,5" Disk DD NN 3,00/stk. pr.100	270,00
3,5" Disk HD NN 3,25/stk. pr.100	292,50
Diskettebox t.100 stk. 3,5" disk	40,00
3,5" Diskdrev A-500/1200 intern	485,00
3,5" Diskdrev HD extern m. bus/af.	1200,00
The Arcade Turbo	295,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	305,00
2 MB Ramudv. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvlåg, røgfælt A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	565,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	270,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)+man.	995,00
Kickstart v.3.1 kreds til A4000	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa Power HD-Controller til A500	1210,00
Blizzard 1220 turbo 28 Mhz/0/4MB	2080,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/0MB	1930,00
Blizzard1230 turbo 50Mhz/50/0MB	3035,00
Blizzard1230 turbo 50Mhz/0/4MB	2765,00
Xstream modul int. t. tapestreamer	860,00
Speed-Up modul HD+CD	580,00
Megamouse til Amiga	190,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Conner/Maxtor 3.5 AT Harddiske:  
541MB/1335,- 1084MB:1670,- 1.6GB:2100,-  
Hitachi CD-rom 4\* speed: 745,-  
Epson Stylus 820 printer: 2190,-  
og mange andre produkter  
ring efter vor prisliste

## ABSALON DATA

Vangedevej 216A  
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197  
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykføj - Priser pr. 10/3-96

Tekstbehandling til Amiga'en:

# WORDWORTH 5

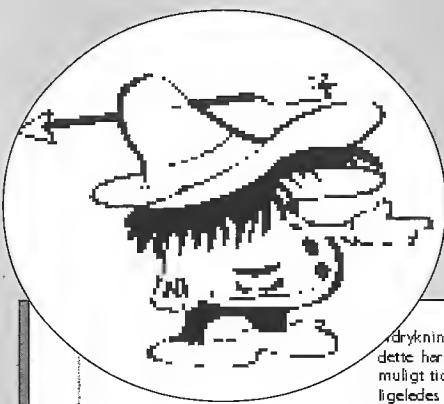
**Vi ser på den nyeste  
version af Digitas  
tekstbeandler**

Af Kenneth Friberg

Fra tidligere versioner har det største problem med Wordworth altid været den langsomme hastighed, men dét skulle være rettet i den nye version.

Wordworth har altid prøvet at følge Interface Style Guide så tæt som muligt, dog med tilføjelse af Digitas egen overbygning. I de tidlige versioner af Wordworth var der lidt for mange af disse tilføjelser og lidt for lidt af 'ISG', men efterhånden som Wordworth er blevet mere modent, er også dette område blevet forbedret.

• • • • •  
**Layoutet af skærmen er  
der ikke ændret meget på**  
• • • • •

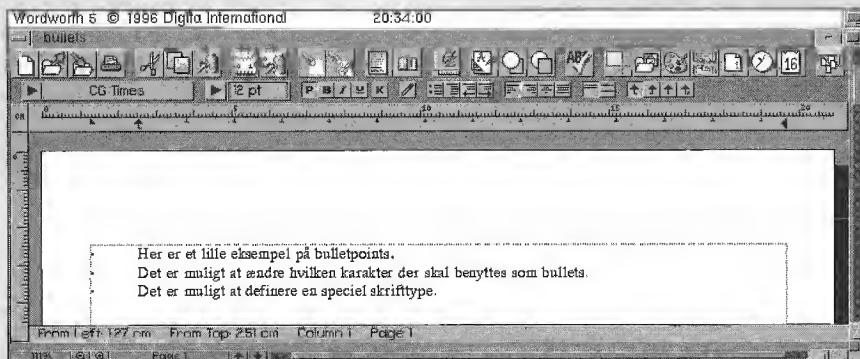


Sjove effekter  
Som man kan se? Kan man indsætte flere noter, WW vil selv justere højden der er brug for i bunden af siden. Her er det også muligt at se at

Indrykninger i hele afsnit, dette her ikke været muligt tidligere, ligeledes er det muligt at have noter inde i teksten (fodnoter), dette her heller ikke været muligt tidligere.



Øverst ses et eksempel på kontur-flowing af teksten. Nederst ses et eksempel på, at det ikke altid virker...



Her ses eksempler på, hvorledes bullets kan indsættes i tekst

## LAYOUT AF SKÆRMEN

Layoutet af skærmen er der ikke ændret meget på. Wordworth åbner et vindue, som indeholder det enkelte dokument. Ligeledes kan det indeholde linealer, en brugerdefinérbar toolbar og et lille knappanel med de vigtigste layoutfunktioner.

De ikoner, der kan indsættes i toolbaren, kan stadig fås i to størrelser, men jeg kan ikke tro, at Amiga-ejere uden grafikkort vil benytte de store versioner - de er ganske enkelt for store og klodsede. De små er meget funktionelle, og med lidt tilvænning kan man også se det logiske i dem!

Linealerne er opdelt i de mål, man selv vælger - det er muligt at få mål i pica, punkter, tommer, millimeter og centimeter.

Blandt de mere tekniske detaljer kan nævnes, at Wordworth stadig

ikke åbner sin skærm som en 'Public'-skærm, hvilket giver lidt problemer i samarbejde med andre programmer, der gerne vil åbne på den forreste skærm. Til gengæld er skærmopdateringen så blevet væsentlig hurtigere end i de tidlige versioner.

• • • • •  
**Indtil nu har ingen haft  
rigtige fodnoter, som  
bliver vist på hver enkelt  
side under teksten. Denne  
funktion er med i  
Wordworth 5, og fungerer  
helt uden problemer**  
• • • • •

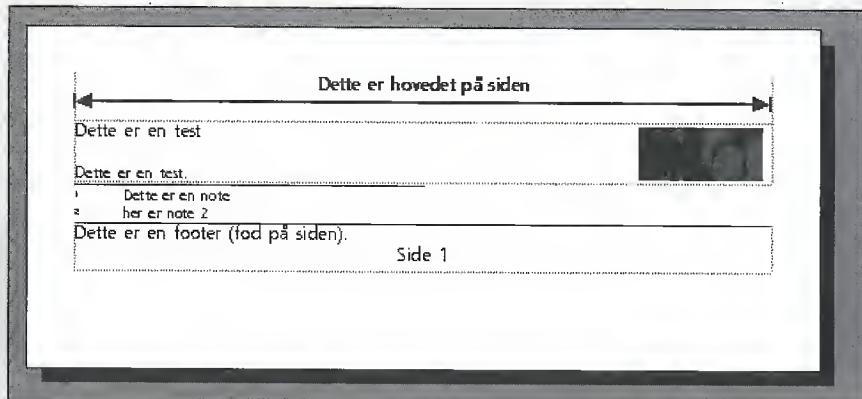
## TEKSTFUNKTIONER

Som noget nyt er det blevet muligt at lave indrykninger af tekster i stedet for blot tabuleringer. Til indrykninger er også tilknyttet et 'bullet'-system, dvs. de små tegn, man sætter foran vigtige punkter ved en opremsning. Bullet-funktionen er dog langt fra perfekt, men det er en god start.

En anden nyhed er muligheden for at have standardindstillinger for forskellige slags skrifter. F.eks. kan man have en standard for overskrift, alm. skift, og fodnoter. Alt, hvad hjertet kan begære, kan indstilles. Ønsker man så at rette på indstillingen 'overskrifter', skal man blot rette i standardindstillingen (stylesheet'et), hvorefter det bliver rettet alle steder, hvor denne indstilling optræder.

## IMPORT AF DATA UDEFRA

Når man arbejder med dokumenter, kommer man ofte ud for, at man gerne vil hente nogle data fra andre programmer. De mest almindelige former er vel grafik, brevletning og regneopstillinge. De fleste tekstbehandlingsprogrammer til Amigaen har altid tilbuddt import af en bred vifte af grafikformater, og Wordworth er ingen undtagelse. Det er således altid muligt at finde et fælles format, uanset om grafikken kommer fra en IBM-klon eller en Amiga.



*Her ses fodnoter i aktion. Desuden ses en header og en footer placeret på siden*

Det er selvfølgeligt muligt at lave højrejusteret og venstrejusteret samt centreret tekst. En lille mangel er dog, at det ikke er muligt at have disse på samme linie, men dette problem deler Wordworth faktisk med en lang række 'store' programmer - også til PC!

### FODNOTER

En feature, som virkelig har været savnet i Amiga-tekstbehandlingsprogrammer, er fodnoter. De fleste nyere programmer har haft slutnoter - det vil sige, at alle noter bliver samlet efter dokumentet. Indtil nu har ingen haft rigtige fodnoter, som bliver vist på hver enkelt side under teksten. Denne funktion er med i Wordworth 5, og fungerer helt uden problemer. Der er desuden mange muligheder for at tilpasse opsætningen af dem, selvfølgelig med vanlig intuitiv nemhed.

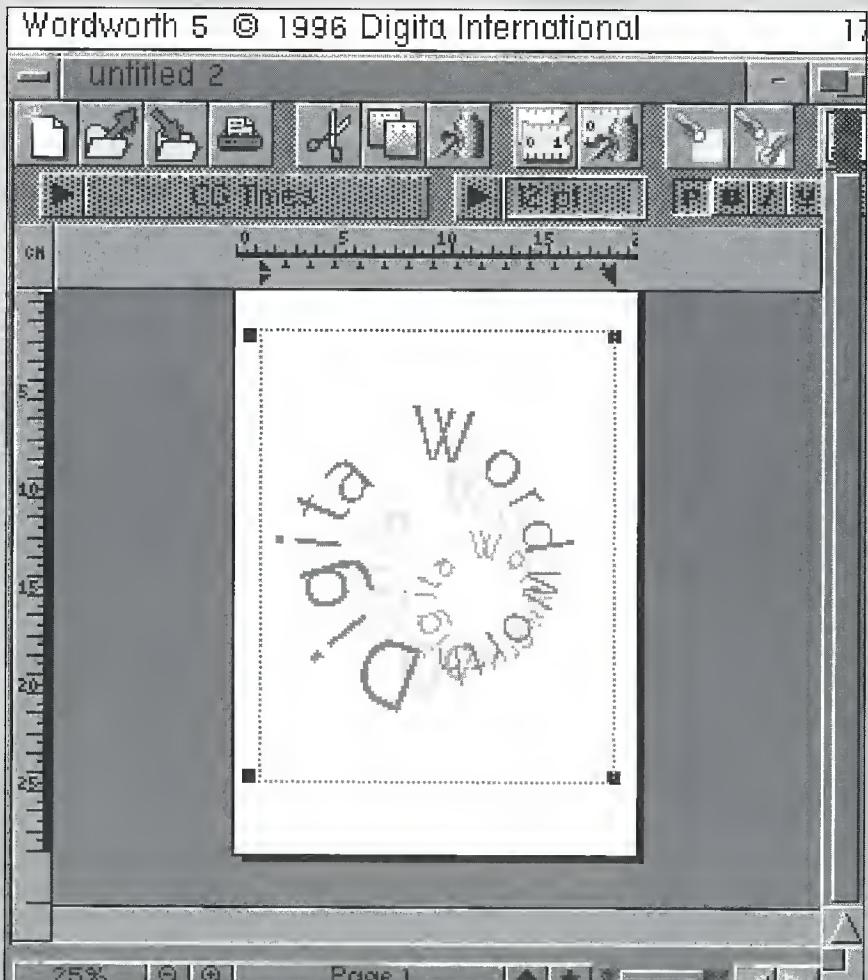
alle sider, og på den måde f.eks. få et logo vist på alle sider af et dokument.

### WIZARDS

Det er ikke helt ren magi, men dog alligevel avanceret. Med Wordworth følger nogle Wizards til opsætning og behandling af dokumenter. Wizards er faktisk ARexx-scripts, som udnytter Wordworths ARexx-interface. Wizards'ene er en rigtig god start, der nok skal vise sig at blive en vigtig ny feature i Wordworth fremover.

• • • • •  
**Wordworth er generelt nemt at bruge**  
• • • • •

Noget helt nyt for Amiga-tekstbehandlingsprogrammer er import af regnark. Det er muligt at importere regnark direkte fra TurboCalc 3.5, enten i eksisterende skemaer eller automatisk oprettede skemaer, som Wordworth selv tilpasser.



*Et eksempel på Wordworths sjove teksteffekter*

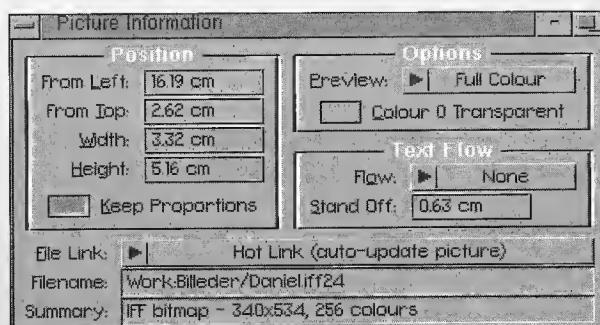
Skemafunktionen, som man kender fra tidligere versioner af Wordworth, er stadig velfungerende. Den er desværre ikke forbedret, men den kan det mest nødvendige.

### OBJEKTER

Det er muligt at sætte mange forskellige former for objekter ind på en side. Et objekt kan være et billede, en figur, en streg, en teksteffekt osv. Hvis man opretter et hovedet på en side, er det desværre ikke muligt at lægge objekter i selve hovedet. Til gengæld kan man vælge, at objekter, man lægger på en side, skal vises på

Import af tekst fra andre tekstbehandlinger er altid et problem, uanset hvilken platform man benytter og uanset hvilket program. Wordworth er dog forholdsvis veludrustet, da det kan hente selve *teksten* ind fra mange formater. Desværre mistes for det meste alle koder med oplysninger om formatering af teksten, skriftsnit og typer samt billeder. Det eneste format, der er tilnærmelsesvis acceptabelt understøttet, er

• • • • •  
**Wordworth efterlader generelt et indtryk af en meget kompetent tekstbeandler**  
• • • • •



Der er avancerede muligheder for brug af grafik i Wordworth

til Amigaen med dansk ordbog, dansk orddeling og danske menuer, og her er Wordworth desværre heller ikke med. Det er dog muligt at oversætte Wordworth uden de store problemer. Der ligger nogle 'catalog'-filer, som indeholder al programmets tekst. Disse kan oversættes, og så skal man blot sætte en 'tooltype' i ikonet, så er programmet på dansk. Desværre er det ikke dokumenteret, og det er ikke standard 'catalog'-filer.

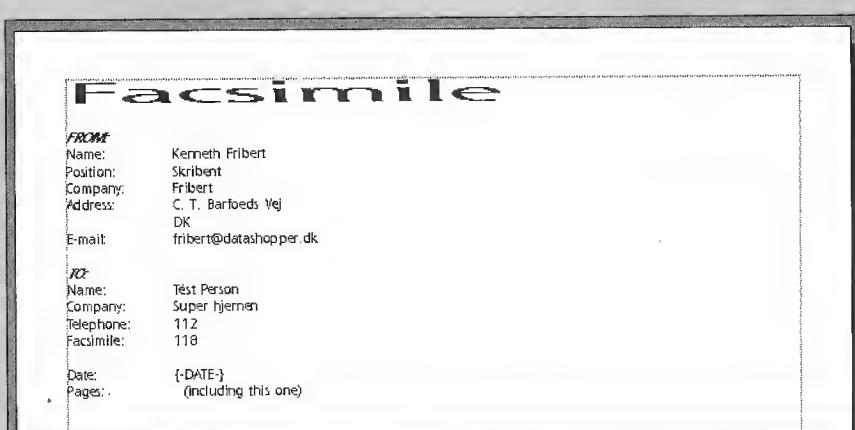
En dansk ordbog kan heller ikke være det store problem, men det må vel påhvile en dansk udbyder at sørge for det, da det er sparet bort af Digita. Med lidt tålmodighed kan man dog selv oprette en ordbog. Wordworth bruger nemlig samme ordbogsformat som KindWords 3 (er der mon nogen, der husker den?), der kunne fås med

RTF (Rich Text Format) - her bliver utrolig mange oplysninger om teksten bibeholdt, men billeder ryger stadig.

I den nye version 5 er der mange muligheder for behandling af skriftsnit

HVAD MED DANSK?

Der er endnu ikke kommet et ordentligt tekstbehandlingsprogram

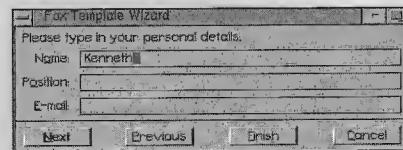


Her ses resultatet af Fax-Wizard'en

## I BRUG

Wordworth er generelt nemt at bruge. De mest nødvendige funktioner er utrolig nemme at gå til, og er godt forklaret i manualen. De lidt mere avancerede funktioner er til gengæld hurtige at finde hjælp til - enten via den tilknyttede AmigaGuide-hjælpfil eller ved lidt søging i manualen.

Der er stadig en del funktioner, man savner, specielt i design af skemaer. Det er f.eks. ikke muligt have en celle i skemaet, som har en anden ramme end de andre celler. Det er heller ikke muligt at have celler, som nedenunder den oprindelige celle er delt i flere celler. Med hensyn til rammer og baggrundsfarver skal man selv tegne ekstra streger og selv sørge for at de 'rammer' rigtigt.



Interfacet til de nye Wizards er temmeligt avanceret

## KONKLUSION

Wordworth efterlader generelt et indtryk af en meget kompetent tekstbeandler, og med de nyere versioner er den kommet op i en hastighed, der er til at udholde - også på lidt langsommere Amiga-modeller.

## Wordworth 5

**Min. system:** Kickstart 2.0+  
 3 MB RAM  
 7 MB HD plads

**Udvikler:** Digita  
**Udlån:** Digita  
**Forhandler:** Betafoni,  
 tlf. 3314 1233  
**Pris:** Kr. 998,-

**Fordele:**  
 Mange funktioner til tekstformatering. Mange import/eksportmuligheder. Fod- og slutnoter. Gode Wizards.

**Ulemper:**  
 Bruger ikke public-skærm.  
 Mangler lidt finesser ved skemagenerering. Problemer med bullet-points. Lidt dårlige import/eksportmuligheder.

**Vurdering: 10**

# Bestil gamle numre af Amiga-Bladet!



Amiga-Bladet #4

Abonnent-Diskette:  
Alien Breed 3D, demo-  
ver., Soma Lotto, demo



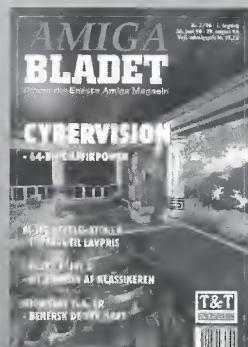
Amiga-Bladet #5

Abonnent-Diskette:  
Antivirus killer diskette.  
10 forskellige 'killers'.



Amiga-Bladet #6

Abonnent-Diskette:  
Super Skidmarks,  
demoversion



Amiga-Bladet #7

Abonnent-Diskette:  
Ultimate Soccer Man-  
ager, demoversion



Amiga-Bladet #8

Abonnent-Diskette:  
2,6mb seje programmer  
& utils!



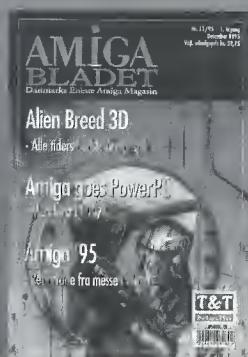
Amiga-Bladet #9

Abonnent-Diskette:  
The Big Red Adventure,  
demoversion



Amiga-Bladet #10

Abonnent-Diskette:  
Utilities. 11 forskellige  
hjælpeprogrammer.



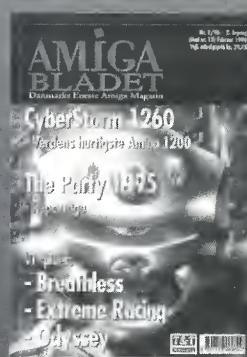
Amiga-Bladet #11

Abonnent-Diskette:  
Demo af spillet Worms!



Amiga-Bladet #12

Abonnent-Diskette:  
AmigaDemolist, MultiCX,  
PC2Amiga m.v.



Amiga-Bladet #13

Abonnent-Diskette:  
Demo af DOOM klonen  
Breathless.

Få ét nummer af Amiga-Bladet, incl. abonnement  
diskette for kun:

35.-

Bemærk! Det er ikke længere muligt at bestille blade/disketter separat

Jeg ønsker at bestille følgende Amiga blade:



Jeg har vedlagt en check på det  
samlede beløb



Jeg har indsat pengene på giro 393-0408

Skriv tydeligt med blokbogstaver!

Kuponen må gerne kopieres/skrives af!

Navn

Adresse

Postnr./by

Evt. tlf.nr.

Alder:

T&T  
Media

Sendes  
ufrankeret

T&T Media  
betaler portoen

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV

# IMAGEVISION

Altdominerende Scala har fået hård konkurrence - meget hård!

Af Christian Estrup

Er der et program, der alene har tegnet Amigaen, er det utvivlsomt multimedie-forfatterværktøjet Scala. Scala har med sin hastighed og brugervenlighed vundet mange tilhængere, og benyttes i dag verden over til f.eks. tekst-TV, undervisning og info-kiosker. Det er derfor absolut ikke ufortjent, at Scala har været totalt dominerende indtil nu. Til gengæld vil det være helt ufortjent, hvis ImageVision ikke får lov til at snuppe en bid af det attraktive marked.

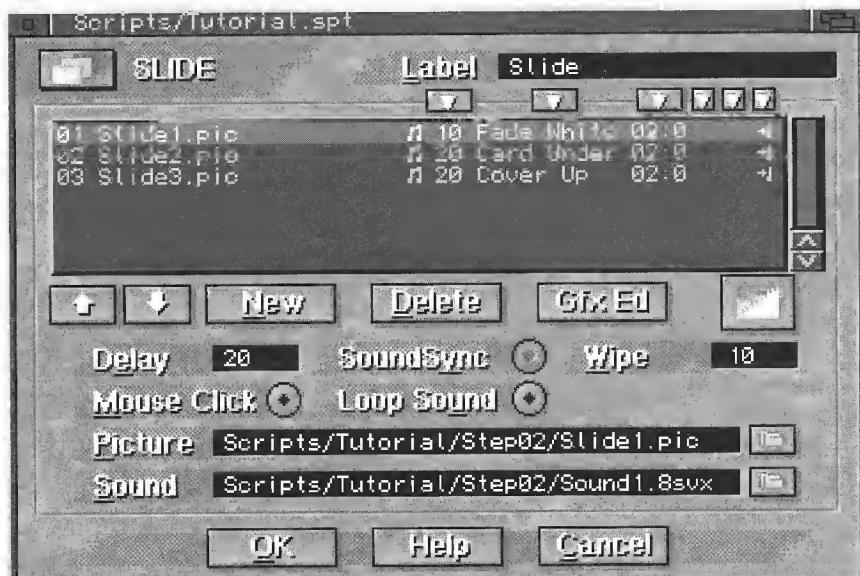
## AS EASY AS THAT!

ImageVision leveres på både diskette og CD-ROM - en diskette med selve programmet samt online-hjælp.

• • • • •

**Det hele er hierarkisk opbygget [...], og man får således et langt bedre overblik over sin præsentation end i Scala**

• • • • •



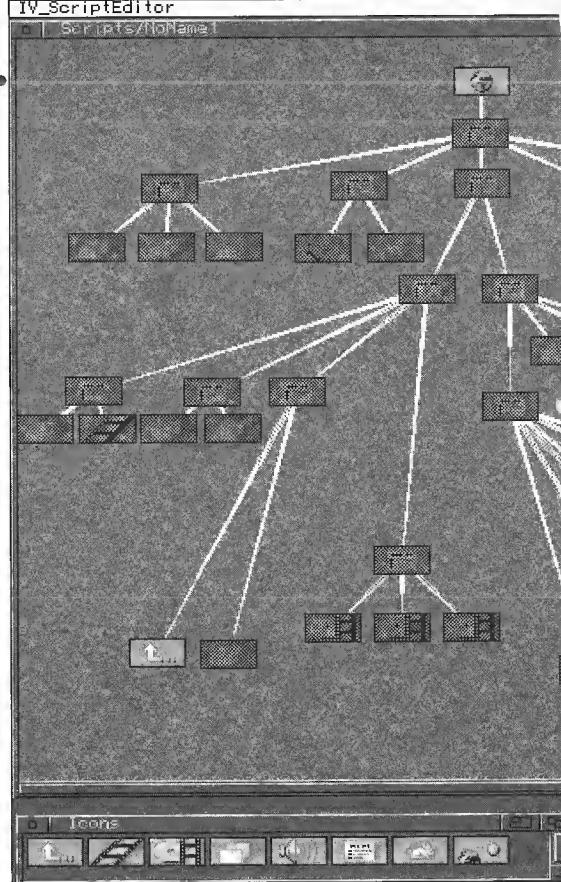
Det er også muligt at indsætte slideshows, og i den forbindelse kan man bl.a. vælge forskellige overgange (wipes) mellem billederne.

pen, samt en CD-ROM med en lang række baggrunde, animationer, fonte, lydeffekter og musikstykke.

Selve programmet består grundlæggende af 3 dele: En script-editor,



en grafik-editor og en klik-editor. Script-editoren er den del af programmet, man som oftest vil arbejde i. Her ses elementer i den præsentation, man arbejder med, som små ikoner, og fra et lille tool-vindue kan man så trække nye elementer ind. Det hele er hierarkisk opbygget med streger mellem menuer og elementer, og man får således et langt bedre overblik over sin præsentation end i Scala. Til gengæld er det så en del lettere at flytte rundt på elementerne i Scala, omend ImageVision naturligvis indeholder de sædvanlige klip-og-kopiér-funktioner.



## WIPE IT OUT

Blandt de elementer, der kan benyttes, er billeder, slideshows (flere billeder), musik, lydeffekter, animationer i IFF-, CDXL- eller MPEG-format samt naturligvis menuer med knapper. For hvert enkelt element kan man indstille en lang række parametre, f.eks. hvordan og hvor længe det skal vises. Desuden er der rige muligheder for at synchronisere grafik og lyd - noget, der ellers ofte kan være et problem.

• • • • •

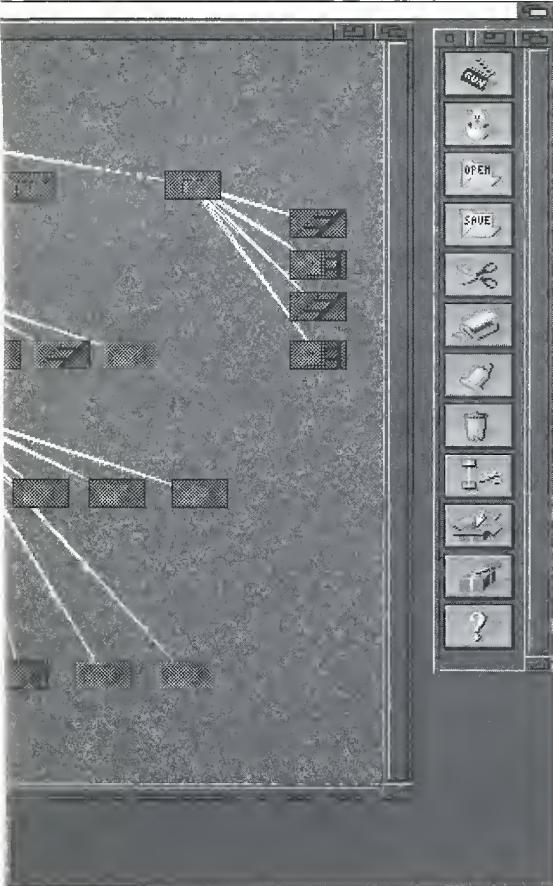
**Med programmet følger en fremragende, kontekst-sensitiv online-hjælp**

• • • • •

En af Scalas mest berømte features er de såkaldte 'wipes' - overgange mellem forskellige billeder. I den nyeste version indeholder Scala omkring 100 af slagsen, og her er ImageVision ikke så godt med. Kun omkring 20 er det blevet til, og de er endda relativt simple, så det er afgjort ét af de områder, der skal forbedres fra producentens side.

## CUT!

Udover script-editoren indeholder ImageVision som nævnt også en grafik- og en klik-editor. Grafik-editoren giver mulighed for at tilsette tekst til baggrunde med forskellige effekter samt optimere paletten, men er i



• • • • •  
**Producentens fremtidsvisioner ser ganske lovende ud**  
• • • • •

øvrigt ikke meget bevendt.

Klik-editoren er stedet, hvor man laver sine menuer. Med udgangspunkt i et baggrundsbillede markerer man en række klik-områder, som brugeren kan klikke på for at springe

til forskellige dele af præsentationen - enkelt og ligetil.

### HJÆLP!

Noget af det bedste ved professionelle programmer til Windows-PC'ere i dag er den fremragende online-hjælp. På det seneste er Amiga-programmerne kommet godt med, og ImageVision er bestemt ingen undtagelse. Med programmet følger nemlig en fremragende, kontekst-sensitiv online-hjælp. Ved 'kontekst-sensitiv' forstås, at man fra programmets forskellige dele kan trykke på 'Help'-knappen og så få hjælp til præcis den del af programmet, man arbejder i, frem for at skulle lede efter det. Desværre fungerer det ikke altid lige godt, men det er mere undtagelsen end reglen.

Online-hjælpen indeholder endvidere fire 'tutorials', øvelser, hvor man får introduceret programmets forskellige dele med stigende kompleksitet. Øvelserne opfylder udmærket dette formål, men er i øvrigt lidt for simple efter min smag.

### FREMTIDEN

Nu skal der nok være mange, der er skeptiske over for at skifte fra et så veletableret program som Scala til et helt nyt program som ImageVision, for hvilken garanti har man for, at ImageVision ikke blot er en døgnflue, der rider på al 'hype'n omkring multi-

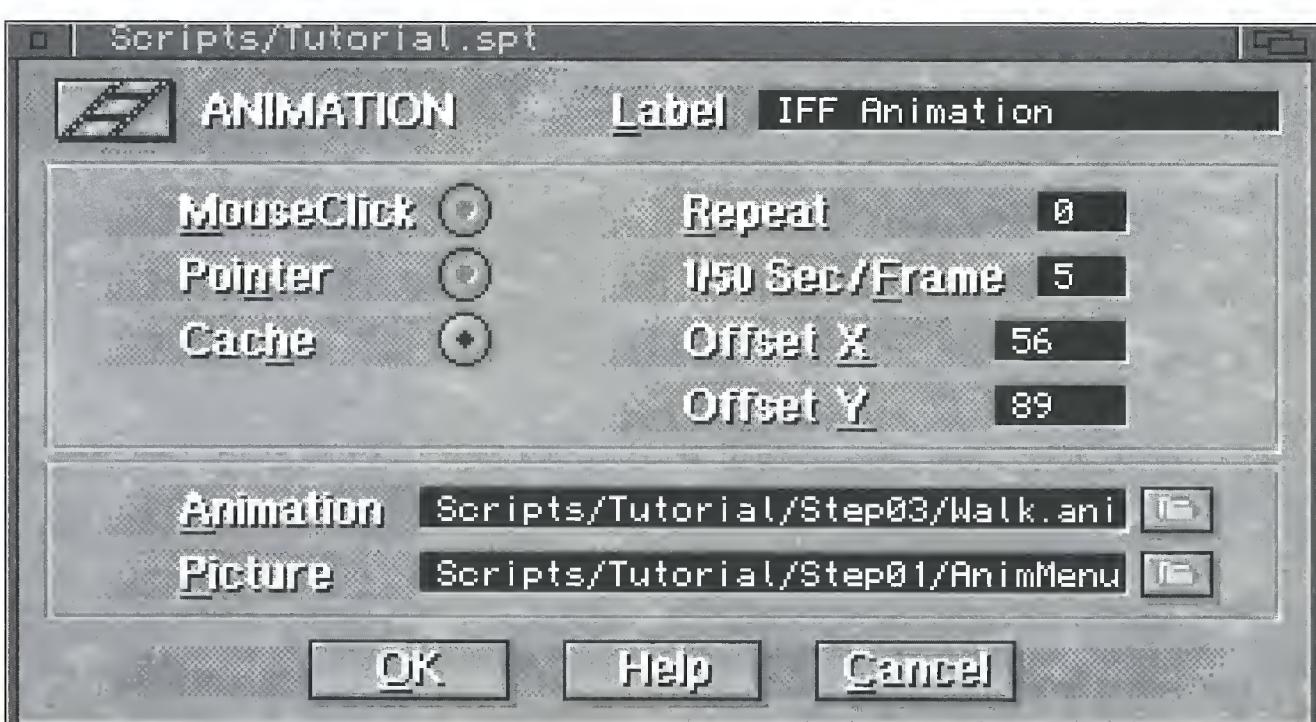


Grafik-editoren i ImageVision er set bedre.

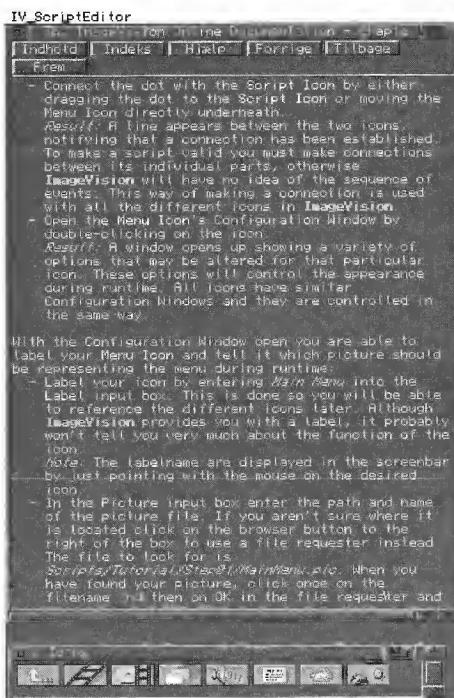
media? I principippet ingen, men producentens fremtidsvisioner ser ganske lovende ud.

Først og fremmest arbejder man på højtryk på at få færdiggjort en PC-afspiller til ImageVision-scripts. En sådan afspiller vil utvivlsomt bidrage kraftigt til programmets udbredelse, da man jo så kan afsætte sine multimedie-præsentationer til et langt

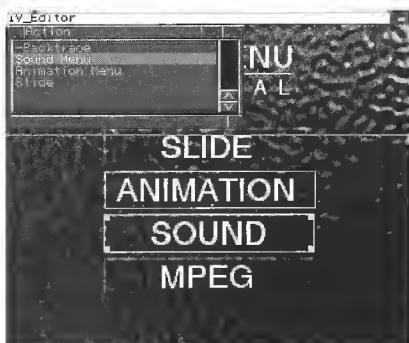
• • • • •  
**Man er ikke i tvivl om, at ImageVision er et værkøj, der skal holdes øje med i fremtiden**  
• • • • •



Der er rigeligt med indstillingsmuligheder, når man indsætter animationer i sine præsentationer.



ImageVision indeholder en fremragende online-hjælp.



Click-editoren er stedet, hvor man definerer, hvad der skal ske ved tryk forskellige steder på skærmen - f.eks. på en knap.

større marked.

Lidt længere væk rent tidsmæssigt kommer en decideret version 2.0 af ImageVision, og her bliver det bl.a. muligt at bruge programmet som en komplet HTML-editor til World Wide Web-sider. HTML-editorer er først for ganske nylig begyndt at dukke op til



## PRØV DET!

Jaja, godt nok er ImageVision en del billigere end Scala, men prisen på omkring en 'tudse' er alligevel en anelse høj, når man ikke har haft chance for at prøve programmet. Dét har du dog alligevel, for på denne måneds abonnement-diskette finder du nemlig en demoversjon af ImageVision.

Demoen indeholder to begrænsninger i forhold til den kommercielle version. For det første kan man ikke gemme sine scripts, og for det andet følger CD-ROM'en naturligvis ikke med! Derudover er der ingen begrænsninger, så du har alle muligheder for at danne dig et indtryk af, hvad programmet kan.

## SÅDAN GØR DU

Boot Amigaen fra harddisken, sæt disketten i diskdrevet, dobbeltklik på diskettens ikon og dobbeltklik på 'Install'-ikonen. Programmet vil herefter blive installeret.

Amigaen, og hvis ImageLab kan få integreret en fornuftig HTML-editor i selve ImageVision, bliver det utvivlsomt det foretrukne værktøj til formålet.

## KONKLUSION

Efter at have beskæftiget mig med multimedia i flere år, og dermed gang på gang at have oplevet Scalas begrænsninger i forhold til PC-programmerne, har det været en stor fornøjelse at opleve, at der endelig er kommet et 'rigtigt' multimedie-forfatter-værktøj til Amigaen. Bevares, til rigtige 'multimedie-applikationer' som det jo hedder på moderne dansk, er ImageVision endnu ikke helt stærkt nok, men med den ihærdighed, producenten udviser, er man ikke i tviv om, at ImageVision er et værktøj, der skal holdes øje med i fremtiden.

## ImageVision

**Funktion:**  
Multimedie-forfatterværktøj

**Min. system:** A1200/4000  
8 MB RAM  
1,7 MB HD

**Vi anbefaler:** 68030+  
CD-ROM-drev

**Udvikler:** Imagelab  
Technology

**Forhandler:** Epic Data,  
tlf. 5993 1025

**Pris:** Kr. 949,-

**Fordele:**  
Fremragende brugerflade  
God online-hjælp  
100% systemvenligt  
Masser af clipart m.v. medfølger  
Lav pris

**Ulemper:**  
Alt for få og simple øvelser  
Lidt få 'wipes'

**Vurdering:** 10

# AMIGAEN SURFER

## Vi ser på Amiga Technologies' Surfer-pakke

Af Christian Estrup

Der har tidligere været annonceret en komplet Internetpakke, bestående af en Amiga 1200 med 260 MB harddisk, Magic-softwarepakken, et 14.400 baud modem og al nødvendig Internet-software. Denne pakke vil ikke blive solgt i Danmark på grund af problemer med P&T-godkendelsen af modemet.

Dét er måske godt det samme, for mange Amigaejere, der vil på Internettet, har jo i forvejen Amiga og modem, og mangler derfor kun software. Følgelig har man valgt foreløbig kun at sælge softwarepakken løst.

### OPSÆTNING

Amigaen er altid blevet markedsført som en no-nonsense Plug'n'Play-computer, som man ikke behøver bruge time efter time på at konfigurere. Er der et område, der normalt ikke er Plug'n'Play, er det netop Internet, så en Plug'n'Play-Internet-pakke burde være en sikker succes.

Opsætningen af Internet-kontoen er forsøgt gjort så enkel som muligt

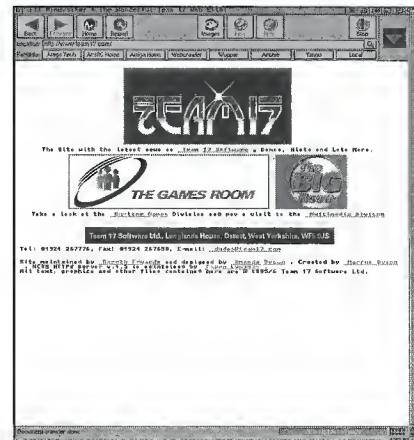
vha. et Setup-program. Her kan man vælge enten at koble sig op hos IBM eller hos en anden udbyder. At IBM har sit eget menupunkt, skyldes, at man oprindeligt tilbød købere af pakken 100 timers gratis Internet-forbrug hos IBM. Dette tilbud udløb dog, inden pakken kom på det danske marked(!), og ved redaktionens slutning så det ikke ud til, at tilbuddet ville blive forlænget.

Man skal følgelig bruge en konto hos en anden Internet-udbyder, hvilket naturligvis koster ekstra. Dertil kommer, at opsætningen af en konto hos en anden udbyder end IBM ikke er særlig Plug'n'Play-agtig. Tværtimod skal man selv ind og redigere i forskellige scripts m.v. Det kan lade sigøre, men kunne sagtens være lavet lettere.

### PROGRAMMERNE

Udover software til selve opkoblingen indeholder pakken naturligvis også programmer til de forskellige Internet-tjenester: AmFTP til filoverførsel, IRC til 'tekst-telefonmøder', Voodoo til post og sidst og vigtigst MindWalker til det forjættede land World Wide Web.

De tre førstnævnte programmer er ganske glimrende, ikke mindst AmFTP, der fungerer præcis som f.eks. DirOpus, og dermed gør det utrolig let at kopiere filer til og fra maskiner overalt i verden.



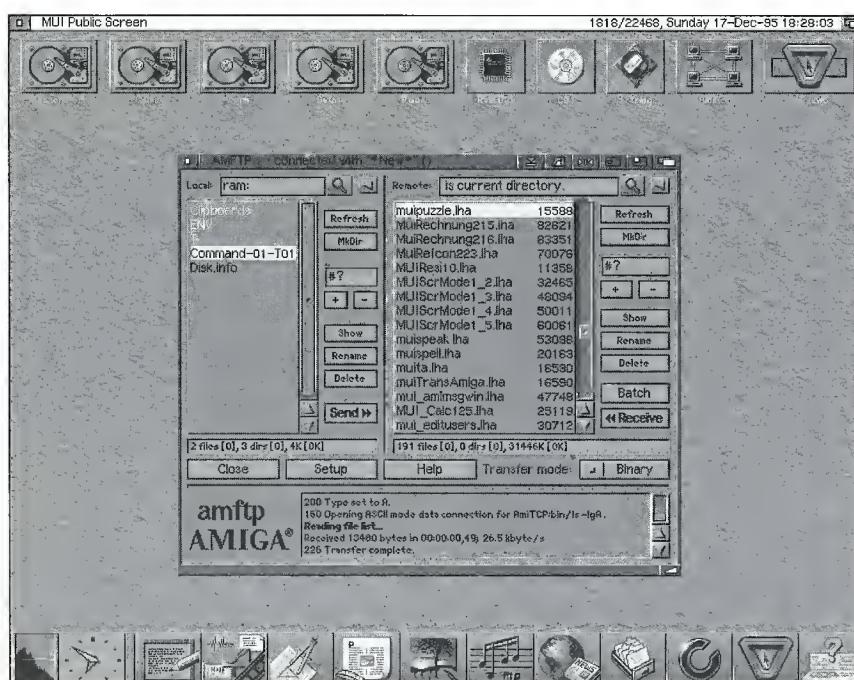
Med MindWalker får man adgang til næsten uanede informationer på World Wide Web - her hos Team 17.

### SPINDET

World Wide Web, WWW, er den mest omtalte og hurtigst voksende del af Internet, og det er derfor utrolig vigtigt, at pakken indeholder en ordentlig Web-browser. Her halter MindWalker desværre lidt efter, da det kun indeholder de mest grundlæggende funktioner såsom genveje og et udmærket system til at holde rede på éns favorit-steder på Nettet. Opsætningsmulighederne lader en del tilbage at ønske, og dertil kommer, at programmet virker temmelig ustabilit - det går ganske enkelt ned for ofte.

### KONKLUSION

Alt i alt kan man sige, at Amiga Surfer-pakken er en utrolig god idé, der bare ikke er synderlig godt udført. Det virker som om, man har villet have pakken på markedet lidt for hurtigt, og man kan derfor kun håbe på, at der snarest kommer en 'opgradering'.



Med AmFTP er det let at kopiere filer til og fra computere over hele verden.

<b>Amiga Surfware</b>
<b>Pris:</b> Kr. 998,- (software, u/modem)
<b>Forhandler:</b> Betafon, tlf. 3314 1233

**Twist2 - er det en lemon, en dans eller måske en database? Vi ser nærmere på produktet med det mærkelige navn**

Af Kenneth Friberg

Twist er, hvad man betegner som relationel database, i modsætning til 'flat-file'-databaser. En flat-file kan nærmest opfattes som et kartoteks-system, og de fleste databaser til Amigaen er faktisk flat-files, f.eks. Final Data. Disse fungerer blot ved, at man skriver oplysninger ind på bestemte pladser, og mere er der egentlig ikke i dét!

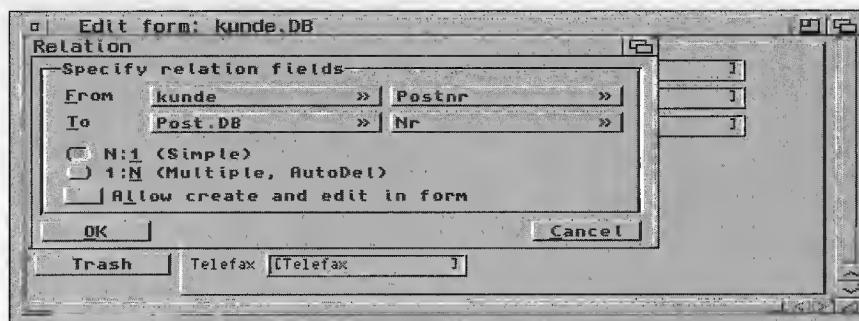
En relationel database er meget mere. Som navnet antyder, kan man opbygge 'relationer', dvs. forbindelser, mellem dele af databasen. I en relationel database består 'basen' af flere lister, ikke blot én som i Final Data. Man kan så krydsreferere listerne, således at det er nemt at kontrollere oplysninger samt udvide basen uden at skulle rette i selve programmet. En relationel database er således meget dynamisk.

## LIVING IN A BOX

Twist 2 bliver leveret i en lille boks, standardstørrelsen for Hisoft-produkter, der indeholder to disketter og en manual. Også manualen er standard for Hisoft - en godt opsat type, med ringe i ryggen, således at den kan ligge opslæt, mens man arbejder med basen.

Indholdet i manualen lader dog en hel del tilbage at ønske. Den forklarer fint de grundlæggende ting om, hvordan man opbygger basen osv., men det er faktisk så intuitivt i Twist, at man nærmest kunne gøre det

# LET'S TWIST AGAIN



Det er muligt både at have N:1- og 1:N-relationer.

uden hjælp. Ligeledes gennemgår den 'rapporter' og 'forms'. Rapporter er en form for sammentællinger, hvor man kan samle oplysninger fra hele basen, tilføje udregninger og meget andet. Forms er f.eks. design af en side,

### Indholdet i manualen lader dog en hel del tilbage at ønske

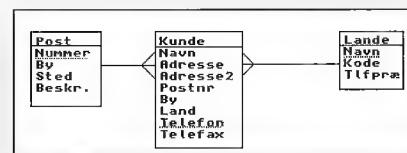
hvorpå man placerer felt-indhold samt måske lidt farver m.v.

Her stopper manualen! Der mangler således lidt om den mere avancerede brug af programmet, f.eks. nogle gode relationseksempler af den lidt mere avancerede type.

## TESTEN

Vi afprøvede Twist ved at forsøge at opbygge et kundekartotek. Kunde-

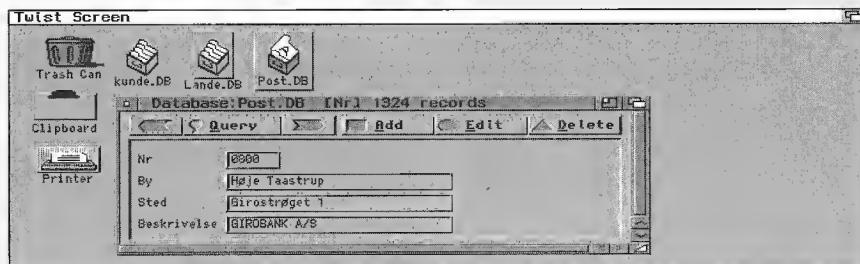
kartoteket skal selvfølgelig selv sørge for at finde en by, der svarer til postnummeret, og ligeledes skal det ved udenlandske kunder selv finde en landekode og et telefonpræfix. Vi får således brug for 3 lister: Én til postnumre og byer, en med selve kunderne og en med lande og landekoder. Lad os tegne det lidt pædagogisk:



Som man måske kan se, er relationerne mellem listerne lavet som '1:N' for post og kunder samt for lande og kunder. '1:N' er en såkaldt 'en-til-mange'-relation, der henviser til, at der kan være mange kunder med samme postnummer, men at det er kun muligt at have ét postnummer pr. kunde.

## OPBYGNINGEN

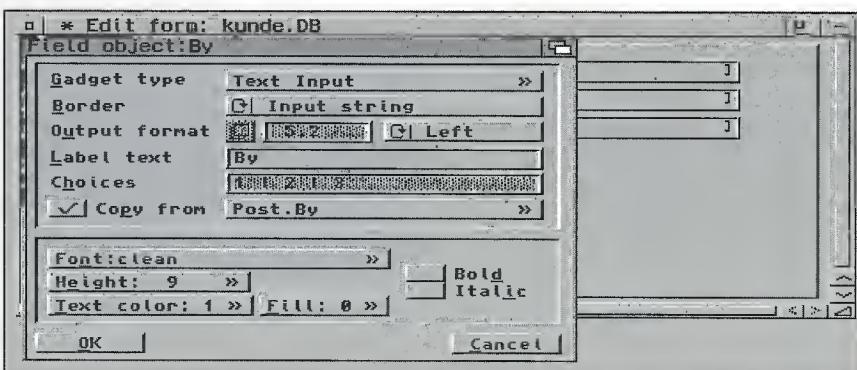
Selve opbygningen af basen foregik helt smertefrit. Som man kan se, er der mange muligheder for indstilling af de enkelte felter. Det er også muligt at udføre udregninger på feltet samt at validere det med forskellige funktioner.



Her ses selve Twist-skærmen med Post-databasen åben. Som det ses øverst, kan man 'installere' ikoner på sin Twist-skærm.



Så nemt er det at vise og oprette relationer mellem filer.



Med 'Copy from' kan man kopiere fra andre lister, som man har relateret til denne.

Relationerne mellem de forskellige lister er utrolig nemme at opbygge, og som man kan se, er det også nemt at sætte for, at den korrekte by bliver kopieret på plads.

Det tog alt i alt omkring 10 minutter at opbygge denne base - det kan simpelthen ikke gøres hurtigere! På dette felt er Twist således utrolig intuitiv og nem at gå til.

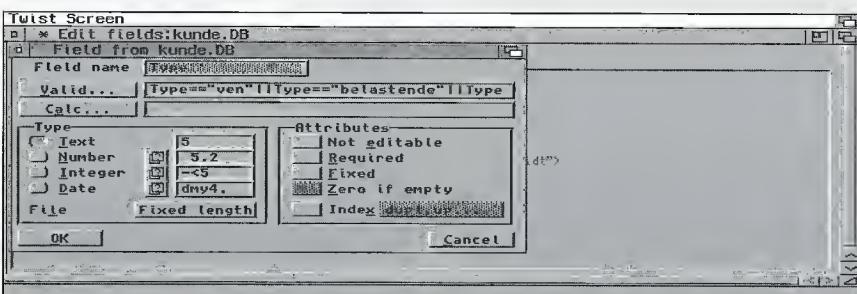
## ER DET DIN TYPE?

Twist rummer mange muligheder for at lave knapper. For at illustrere lidt om dem, vil jeg udvide kunde-basen med et enkelt felt, som nok ikke eksisterer i nogen kundebaser, nemlig 'type'. Type skal dække over éns personlige forhold til kunden - total idiot, en god ven eller midt imellem. Når man har denne

form for afgrænset input, giver Twist flere muligheder for, hvordan man kan afgrænse inddata.

### Relationerne mellem de forskellige lister er utrolig nemme at opbygge

Den nemmeste er selvfølgelig at sætte en 'validation' op på disse tre muligheder. Problemet er blot, at man så også skal forklare brugeren, hvilke tre muligheder der er. En smartere metode er at bruge en 'form'. Her kan man angive, at Twist enten skal vise en menu med mulighederne, eller den kan lave knapper, man kan vælge imellem. Meget elegant!



Der er mulighed for validering af input i selve feltdefinitionen.

## Digital Video

Vi har alle produkter til digital video og audio bl.a. VLab Motion 2.5. Få tilsendt information eller kom og få en demonstration.

**DraCo** Ny Amiga Grafik og Digital Video computer med 68060, super high-speed 24 bit grafik, SCSI 3, CDx4, Tower kabinet, OS 3.1, Parallelle bussystemer m.m. Kan udvides med DEC Alpha 450/900 MIPS CoProcessor. Spørg efter priser.

Vi har alle nye AMIGA computere  
Tower Kabinet A1200/4000 2.995,-  
Mulighed for op til 8 Zorro III/Video/PC slot og indbygning af Pentium Mainboard m.v.

**Mac og PC Emulatore**  
Vi har Emplant og ShapeShifter Mac emulatore samt 486 og Pentium kort til Amiga Tower kabinetter (Oeler tastatur, kabinet og skærm).  
**A2000 CyberStorm 68060** 6.950,-  
**Artec & Epson 24bit Scannere** Spørg  
**CyberVision 24bit Grafik kort** 3.995,-  
**Squirrel MPEG Video kort** Spørg  
**14" MicroVitec Monitor** 15-40KHz 2.995,-  
**14" MultiSync Monitor** 31-48KHz 1.895,-  
**15" MultiSync Monitor** 31-64KHz 2.995,-  
Flat-Square, 1280x1024 Nonl. O.S.O. 50-90Hz.  
Rotation kontrol. Digital kontrol. Auto-deguass.  
**15-31KHz Converter** Alle Amiga'er 1.850,-

**InterNet Surfer** Spørg efter Amiga software samt high-speed TKR Modem og ISDN.

## CyberStorm 68060 MKII

Til A1400 og A3000. Med grundkort, CPU kort og 128MB RAM kort. 50-100MHz. Kan udvides med SCSI, Ethernet og Seriel kort.

Kommer snart: **2-GO! RISC kort** (op til 2.000 MIPS) og **Power PC**.

AT og SCSI harddiske	spørg efter dagspris
4.3 GB Fast SCSI II Harddisk	7.850,-
270 MB SyQuest 3,5" Drev	3.695,-
SyQuest 135 / 270MB og Zip 100MB AT eller SCSI drev og udskiftelige plader.	Spørg
TEAC 4GB SCSI Streamer	4.895,-
NEC CD-ROM SCSI II	1.150,-

## A4000 Mega Tower 13.495,-

Ny professionel Amiga Tower computer.  
\* 6 x 5,25" & 5 x 3,5" slot \* 230W PSU \* OS3.1  
\* A4000 Motherboard \* 2 MB CHIP \* 30 OD Floppy  
\* AT og FAST SCSI II Controller \* 5 x Zorro III/PC  
Kræver A4030/40 CPU, CyberStorm e.l.  
m. 2GB HD + 8MB RAM + CD-ROM 18.995,-

### AMIGA 1200

Blizzard 1220 IV 4xSpeed+4MB RAM	2.080,-
Blizzard 1230 IV 50 Mhz +MMU	1.995,-
Blizzard 1260 68060-50/100Mhz	5.995,-
4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads.	
A1200 CD-ROM Quadra Speed	1.950,-
2,5" & 3,5" Harddiske op til 2 GB	Spørg

## Brother 660 Laser 6.295,-

\* 600 DPI med mikrofin toner \* 2 MB  
\* 61 fonte \* 6 sider/min. \* Energy Star  
Professionel laser printer til lavpris.  
**B-660 PostScript modul** 1.495,-  
Køb ingen laser uden PostScript!

Epson Stylus IIS farve printer 2.495,-  
Canon BJC-210/4100/610 printere Spørg  
**Software nyt:** Maxon Cinema 4D, Real 30,3,  
TV Paint 3, LightWave 4, Imagine 4, StormC,  
AmiNet 11, Olavolo 3, MovieShop 3.3...

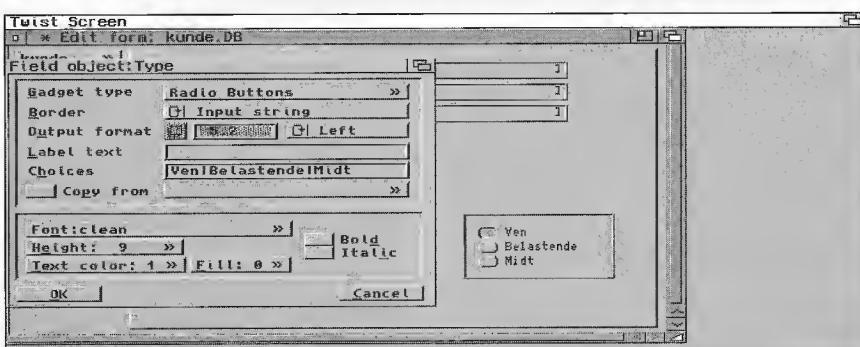
### Få tilsendt info og priser

Vi har al professionel Amiga tilbehør samt video og audio udstyr (Hitachi, Pace m.v.)

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

## Scanteam 86181600

Fredensgade 42, 8000 Århus C  
Åben 10.00-17.30. Fax 86181601



Det er nemt at sætte de muligheder op, man skal kunne vælge imellem (Choices). Her er valgt 'Radio Buttons' eller knapper.

## BEGRÆNSNINGER

Twist har desværre nogle lidt irriterende begrænsninger. Hvis man begynder at bevæge sig lidt videre med denne kundebase, virker det oplagt, at man opbygger et varebase og kæder disse sammen med et

samlet på det samme stykke papir - ikke særlig elegant!

Dette er muligvis uden for målet med Twist, og har man brug for den slags avancerede værktøjer, må man tilbage til stenalderen og støve sin gamle Superbase af. Det kan blot ærgre, at der ikke findes en moderne database til Amigaen med disse avancerede muligheder.

## Twist har desværre nogle lidt irriterende begrænsninger

fakturasystem. For at fakturaen skal have en funktion, skal det være muligt for basen at oprette flere fakturalinjer pr. faktura (der er jo ikke meget ved at opbygge en faktura med kun én vare!), men det kan man ikke umiddelbart med Twist. Så skal man først til at tilføje fakturalinjer med varer manuelt, og derefter udføre en rapport for at få disse linjer

## KONKLUSION

Twist 2 er en meget kompetent relationel database, der virker ganske hurtig i brug, tilbyder utrolig nem opbygning af databasen (fuldt på højde med de bedste), og har et moderne interface. Ligeledes er det muligt at opbygge avancerede forms med kommandoer, grafik, billeder og meget andet. De topprofessionelle formål som nævnt med fakturaopbygninger osv. ser det desværre ikke ud til, programmet kan klare.

Man kan så sætte spørgsmål ved, om der overhovedet er nogen, der vil

udnytte dette, men mon ikke der er det, hvis først systemet blev lavet? At sammenligne Twist med Superbase er næsten som at sammenligne

• • • • •  
**Twist 2 er en meget kompetent relationel database, der virker ganske hurtig i brug**  
• • • • •

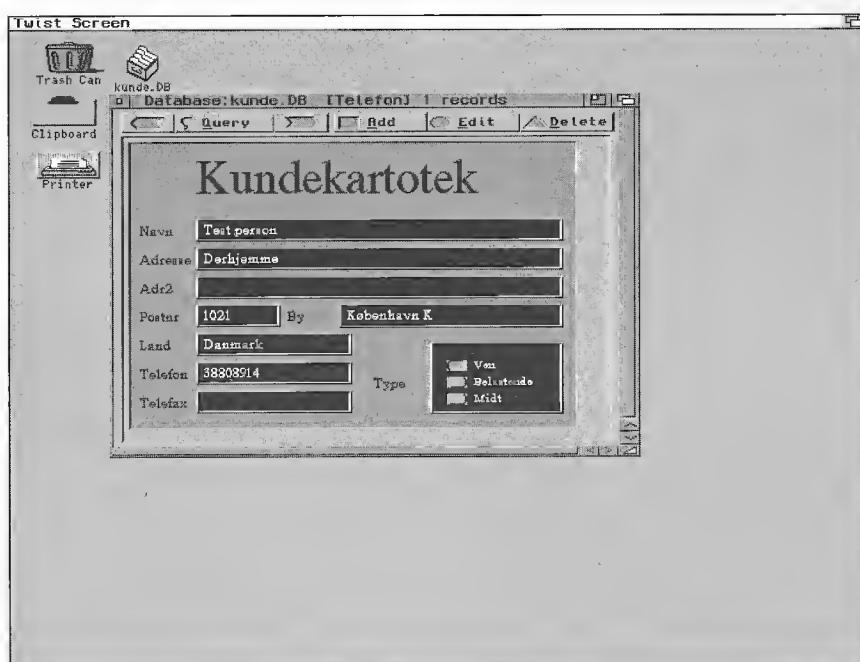
en hund med en dinosaur. Hunden er mindre, men kan næsten det samme, og meget hurtigere. Det er også nemmere at tumle med hunden fremfor dinosauren.



Det er muligt at få vist mulighederne i et felt som en pop-up-menu.

**Twist 2**

<b>Funktion:</b>	Relations-database
<b>Min. system:</b>	Kickstart 2.0 (3.0 til Datatypes) 1 MB RAM 2 diskdrev eller 1/2 MB HD
<b>Vi anbefaler:</b>	2MB RAM+ 68020 eller højere
<b>Udvikler:</b>	Maxon / HiSoft
<b>Forhandler:</b>	Betafon, tlf. 3314 1233
<b>Pris:</b>	Kr. 398,-
<b>Fordele:</b>	Utrolig nemt at gå til. Overskuelig manual. Gode eksempler medfølger på disk. God support fra Hisoft. Dansk produkt (Twist er lavet af en dansker!).
<b>Ulemper:</b>	Manualen mangler et avanceret afsnit. Mangler den sidste snært af professionalisme.
<b>Vurdering: 11</b>	



Her er så det endelige resultat, sat pænt op.

# DISK MAGIC

**Har Directory Opus fået en værdig konkurrent? Vi undersøger sagen, og dømmer hårdt, men retfærdigt!**

Af Finn Kettner

Hvis man har set DirOpus 5, vil man nok ikke genkendende til en del af DiskMagics funktioner og udseende. Det viser sig da også, at de to programmer ligner hinanden temmelig meget på mange punkter, omend der selvfølgelig også er forskelle.

## BRUGERFLADEN

DiskMagics brugerflade består af fem vinduer: to directory-vinduer, en knap-bank, en device-liste og en statusbar. I modsætning til i DirOpus kan man ikke have mere end to directory-vinduer på skærmen ad gangen, og det er også kun muligt at have én knap-bank åben. DiskMagic understøtter heller ikke intern multitasking (multithreading).

Dette til trods har man dog rige muligheder for at personificere sin opsætning, f.eks. ved at give vinduerne den placering, størrelse og indhold, man ønsker.

## OPSÆTNINGEN

Opsætningen af DiskMagic er forholdsvis nem, og opdelingen af de 16(!) preference-editorer er meget overskuelig og sigende - noget, jeg savner lidt ved DirOpus. Her har man mulighed for at justere alt, fra selve brugerfladens udseende til filtyperne og deres indflydelse på behandlingen af filerne.

## BEDRE END OPUS?

En smart feature er, at DiskMagic kan arbejde med arkiver på samme måde som directories. En anden rarting er, at man kan definere sine egne genvejstaster (hotkeys), uden at de behøver at referere til funktioner i enten knap-banker eller menuer - lidt som i DirOpus før version 5.

• • • • •  
**Hvis man har set DirOpus  
5, vil man nok ikke  
genkendende til en del af  
DiskMagics funktioner og  
udseende**  
• • • • •

Endnu en feature, som forsvandt fra DirOpus mellem version 4 og 5, er muligheden for at have mere end én brugerdefineret menu, hvilket man kan i DiskMagic.



Sådan tager DiskMagic sig ud, når programmet startes



Man har fuld kontrol over menuerne i DiskMagic



Man kan se nemt se, hvilke genvejstaster man har defineret

## MANUALEN

Manualen er en af de mest velskrevne og velstrukturerede, jeg længe har set. Den gennemgår slavisk de enkelte dele af programmet, omend dog med en smule sparsomme eksempler af og til. Desuden udgør den et godt opslagsværk. Alt i alt vinder DiskMagic her klart over DirOpus, hvis manual til sammenligning er en rodebunke.

## KONKLUSION

DiskMagic er et temmelig godt alternativ til DirOpus, men med en prisforskæl på kun ca. 150 kroner ville jeg ikke bytte min DirOpus ud med DiskMagic. Jeg skal dog ikke lægge skjul på, at min primære grund til at foretrække DirOpus er mit behov for at have mere end to vinduer åbne af gangen. Kan man undvære det, er DiskMagics nemmere opsætning og bedre manual måske en god grund til at vælge dét i stedet.

<b>DiskMagic</b>	
<b>Min. system:</b>	Kickstart 2.0 1 MB RAM
<b>Udvikler:</b>	Maxon
<b>Udlån:</b>	Betafon
<b>Forhandler:</b>	Betafon, tlf. 3314 1233
<b>Pris:</b>	Kr. 399,-
<b>Fordele:</b>	
God, letlæselig manual Gode preference-editorer Kan arbejde med arkiver	
<b>Ulemper:</b>	
Kun to directory-vinduer Ingen multithreading Ingen online-hjælp	
<b>Vurdering: 9</b>	



# EN GRUPPE AF FREAKS

Endnu en gang præsenterer en dansk Amiga-brugergruppe sig, denne gang Dansk Gruppe af Computer-freaks, DGC

Af Flemming Madsen

DGC blev dannet i efteråret 1995, med udgangspunkt i mangelen på en dansk organisation, der kunne varetage brugernes interesser i forhold til de stigende priser på computerudstyr og software, samt at der manglede en forening, der kunne gå ud og udbrede kendskabet til Amiga-computere, data/telekomunikation på denne, samt at bekæmpe computervirus i samarbejde med Safe Hex International. Foreningen har desuden til formål at fremme det sociale samvær blandt Amigaejere, samt oplyse og undervise i brugen af computere.

## HVEM?

Alle kan blive medlem af foreningen. Prisen for et medlemskab er 120 kr. om året, og for den pris får man et diskmagasin samt lov til at deltage på træf/møder m.v. for ½ pris. Desuden har man mulighed for at købe soft/hardware til fordelagtige priser. Endelig har man mulighed for



at benytte foreningens hotline, hvor man kan få hjælp med computerrelaterede problemer af en flok frivillige medlemmer af foreningen, der hver især har et speciale, de kan hjælpe andre med.

Allerede i dag, kun ca. 4 måneder efter starten, tæller foreningen ca. 60 medlemmer fordelt over hele landet, og der kommer dagligt 1-2 nye medlemmer.

## TRÆF

Den 9.-11. februar 1996 afholdt foreningen sit første træf, hvor der deltog ca. 30 medlemmer fra hele landet. På træffet var der en del aktiviteter, bl.a. deltog Escom ved Pernille Fischer, der holdt foredrag om Amigaens fremtid, samt Erik Løvendahl fra SHI, der fortalte om

computervirus. Desuden var der minikursus i brugen af programmeringssproget AMOS, og endelig blev der afholdt en del konkurrencer.

## UNDERSKrivning

DGC har dannet et undervisningsudvalg, der er ved at lægge sidste hånd på undervisningsmateriale, der vil blive tilbuddt skoler, biblioteker m.v. Desuden afholder foreningen foredrag om brugen af computere.

DGC arbejder med et projekt i Røddovre kommune, hvor vi prøver at få lokaler i kulturhuset 'Irmatårnet' til en computercafé, hvor vi bl.a. vil tilbyde skoler og private at få mulighed for at komme og 'prøve kræfter' med PC'er og Amigaer, samt at 'linke' internt, på Internet og Fidonet. Endelig er vi ved at danne en søsterorganisasjon i Sverige, og vi er derved ved at 'brede' os på tværs af landegrænser.

Alt i alt store ord fra en nystartet forening, men det vigtigste er, at vores engagerede medlemsskare deltager aktivt i foreningens arbejde.



DGC (Dansk Gruppe af Computerfreaks)  
Munktoftevej 16  
2610 Røddovre

Tlf./Hotline:  
4284 6579 (13.00-22.30)

Munken BBS:  
4492 9397 (Døgnåbent)

Fidonet:  
2:238/127.15

# GLOOM DELUXE

Som den første Amiga-DOOM-klon har Black Magic Softwares Gloom fået en efterfølger

Af Christian Estrup

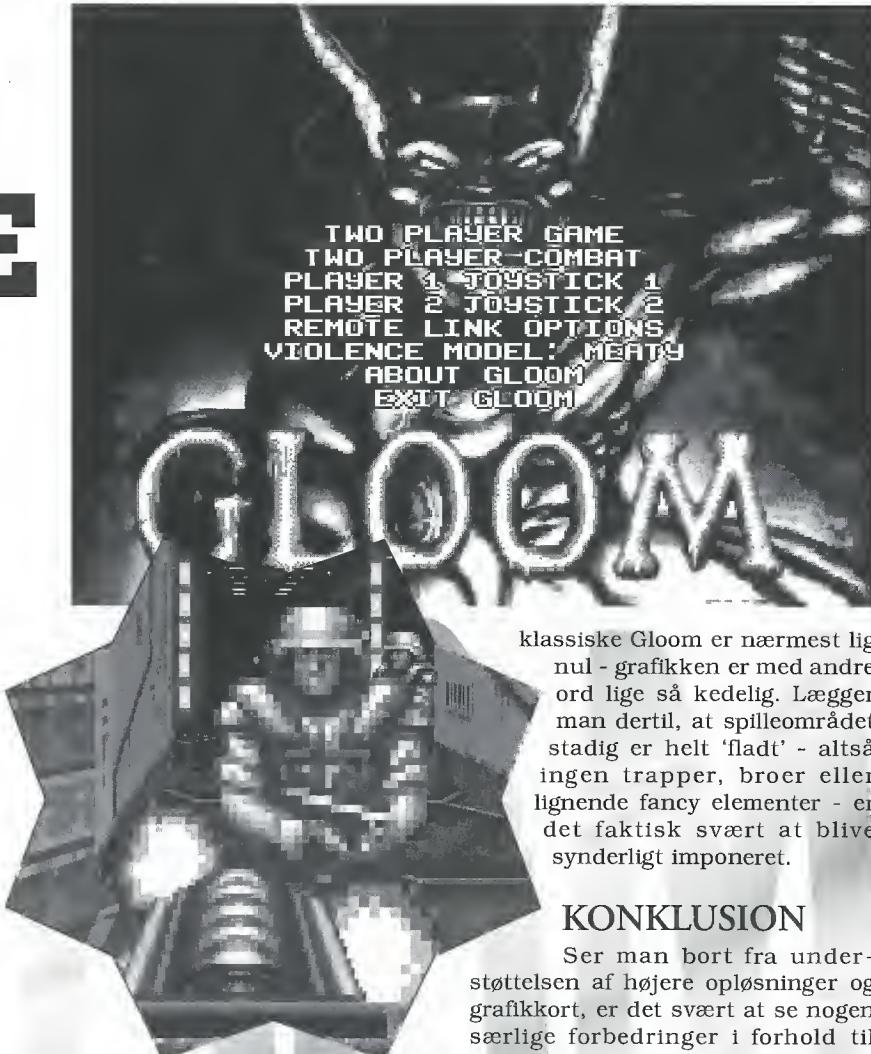
Tilbage i nummer 8 anmeldte vi det første Gloom-spil, og dét til ikke mindre end 90%. Siden da har mange konkurrenter meldt sig, og de har stort set alle været bedre end Gloom. Man kan derfor med en vis ret tillade sig at forvente væsentlige forbedringer i Deluxe-udgaven.

•••••  
*Lidt for meget  
Gloom og lidt for  
lidt Deluxe*  
•••••

## NYT?

Det første, man bemærker ved Gloom Deluxe er æsken. Denne er nemlig helt identisk med æsken fra det originale Gloom, blot har den fået et lille klistermærke med teksten 'Deluxe' påhæftet. Det samme gælder manualen, så der er tydeligvis sparet nogle kroner fra producentens side.

Når man starter spillet, præsenteres man derimod for en nyskabelse. Man har nemlig mulighed for at vælge mellem 'klassisk' Gloom og

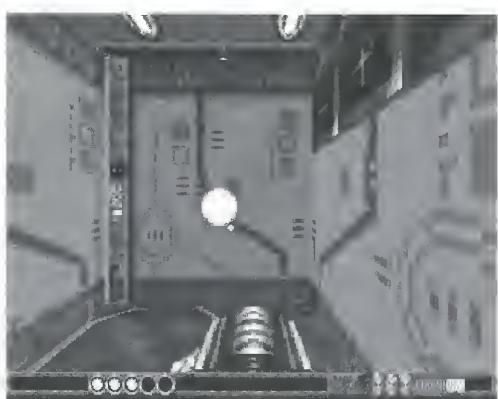


Gloom Deluxe. Desuden kan man lade spillet benytte en systemvenlig skærm (i valgfri oplosning) eller endda køre i et vindue, og Cyber-Graphics understøttes fuldt ud. Dét er til gengæld også nødvendigt, for nok ser spillet godt ud i 640x512, men selv på den hurtigste Amiga går det dræbende langsomt uden grafikkort. Endelig understøttes Virtual i-Glasses.

## LIDT FOR MEGET GLOOM

Glemmer man alt om systemvenlighed og højoplösning, fejler hastigheden til gengæld ikke noget. Med 68030-kort kører 2x2-pixels som en drøm, 2x1-pixels pænt og 1x1-pixels ikke synderlig godt. Er man den lykkelige ejer af et 68060-kort, er vejen til gengæld banet for 1x1-pixels uden svinkeæringer af nogen art - hamrende flot!

Nuvel, én ting er grafikkens hastighed, noget andet, om den også er køn. Forskellen fra det



klassiske Gloom er nærmest lig nul - grafikken er med andre ord lige så kedelig. Lægger man dertil, at spilleområdet stadig er helt 'fladt' - altså ingen trapper, broer eller lignende fancy elementer - er det faktisk svært at blive synderligt imponeret.

## KONKLUSION

Ser man bort fra understøttelsen af højere oplosninger og grafikkort, er det svært at se nogen særlige forbedringer i forhold til Gloom - baner, grafik, lyd, våben osv. er præcis det samme, og det kan man jo ikke give topkarakter for to gange!

Har man et CyberGraphics-kompatibelt grafikkort, har Gloom Deluxe udmærket blæreværdi, men for alle os andre er spillet lidt for meget Gloom og lidt for lidt Deluxe.

## Gloom Deluxe

Formater:	A1200
Disketter:	2
Harddisk:	Ja, 1,5 MB
Udvikler:	Black Magic
Udgiver:	Guildhall
Udlån:	Leisure
M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444	
Pris:	Kr. 399,-
Grafik:	76%
Lyd:	77%
Gameplay:	83%

Overall: 79%

# THE SPERIS LEGACY

En ung lyshåret helt er dukket op - kan han holde distancen?

Af Martin Halberg

Det er den samme gode, gamle historie: Den yderst onde prins Gallus slår den gode og tapre bror Kale til plukfisk for selv at kunne overtage det gamle kongerige efter den aldrende fader - kongen. Uha, det lyder jo ikke så godt, men mon ikke der gemmer sig en helt et eller andet sted? Jo, Kales barndomsven Cho har frivilligt meldt sig som dørklods for Gallus. Han, dvs. dig, skal altså forsøge sig som frelser og eventyrer i dette ret traditionelle, sukkersøde spil fra Team17.

## LANDET SPERIS

Vores helt Cho befinder sig i eventyrlige hjembyen Sharma City med at skulle finde sig et sværd og et skjold. Man kan jo ikke gå ubevæbnede rundt i den onde verden uden for Sharma City og tro, at de onde monstre bliver bange for en nuttet, lyshåret dreng med hang til pebermyntebolcher og Kinder-aeg! Mon sværd og skjold kan ændre på den opfattelse?

På forsiden af æsken/manualen lægges der ellers op til et brag af en helt: ung, lyshåret og nærmest en tro kopi af det nazistiske forbillede for, hvordan en spændstig, ung helt skal se ud. Den opfattelse holder dog ikke længe i dette spil, der må siges at



have mindreårige som den primære målgruppe.

## DEN HAR VI SET FØR!

Grafikken og dermed også spiller-figuren ligner mest en blanding af de gamle spil Bomb Jack og Wonderboy - altså simpel, men farverig. Det behøver ikke nødvendigvis at være dårligt teknisk set, men man har efterhånden set den genre alt for ofte til at blive positivt overrasket. En smule originalitet ville ikke være af vejen.

20 minutter!

Skulle man komme så langt, at man ønsker at gemme sin position, er dette også muligt ved hjælp af en savedisk. Spillet er desværre ikke til at installere på harddisk, da, som der står i manualen, er gjort alt for at besværliggøre piratkopiering. Til gengæld er loadetiden så ikke så slem.

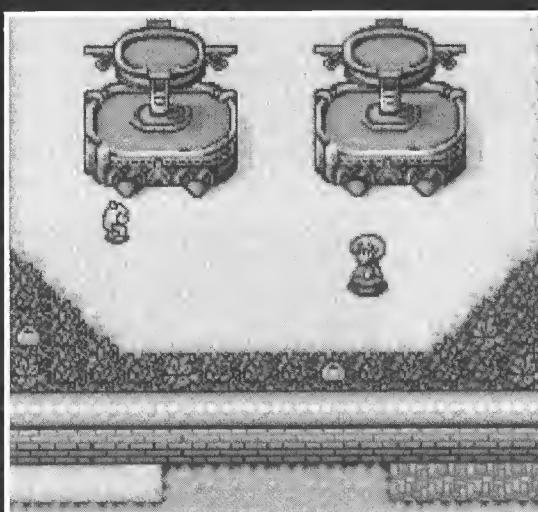
sonligt fandt jeg spillet ganske kedeligt efter

*Personligt fandt jeg spillet ganske kedeligt efter 20 minutter!*

Også musikken (muzak) kan betegnes som værende ganske normal uden de helt store armbevægelser. Den simple musik er dog rimelig alsidig, og ind i mellem dukker udmarkede temaer op.

## KONKLUSION

The Speris Legacy er måske et ganske underholdende spil for den knap så kritiske yngre aldersgruppe. Alligevel kan man ikke undgå at komme stærkt i tvivl om, hvorvidt der nu også sker nok i spillet til, at man kan holde spilleejsten oppe. Per-



**Overall: 72%**

# COALA

**Empires nyeste Amiga-udspil sætter én bag rorpinden i en ,ægte' kamphelikopter**

Af Flemming Madsen  
& Robert Frøslev

I 3D-spil som Coala fornemmer man ofte, at man sidder i Cyberspace og kaster sig ud i fantastiske kampe mod enten computeren eller en anden person. Coala har en del af disse elementer i sig, omend det desværre mangler multiplayer-muligheden.

• • • • •  
**Som en ekstra bonus har man mulighed for at designe sine egne missioner**  
• • • • •

## SPILLET

Coala er et kamphelikopter-spil i flydende 3D. Hvis man sammenligner Coala med Birds of Prey, som er en decideret flysimulator, vil man konstantere en vis lighed i måden, spillet styres på. Dog er Coala ikke et strategispil, men derimod rendyrket action med fuld power fra første skud. En af fordelene er, at man kan 'bevæge' pilotens hoved og dermed flyve i én retning, mens man skyder i en anden!

Af andre features kan nævnes 8 faste flyvehøjder, mellem hvilke man hurtigt kan skifte ved hjælp af tastaturet, samt ikke mindst muligheden for at spille om natten - komplet med infrarødt kamera!

## MAN WITH A MISSION

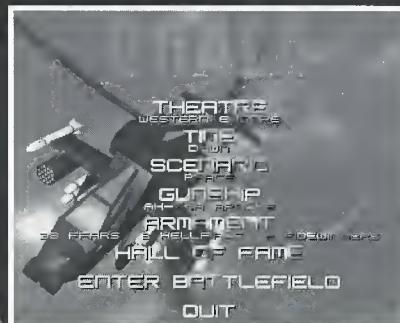
Styringen i spillet lærer man hurtigt, specielt hvis man bruger musen. Her er en sjov detalje i øvrigt, at man kan se piloten flytte styrepinden efter sine bevægelser.

Sværhedsgraden af spillet stiger kraftigt på de højere levels, da f.eks. F15-jagerflyene her kommer i hurtige dyk henover én, inden man har en chance for at opdage dem på radaren!

Som en ekstra bonus har man mulighed for at designe sine egne missioner - dog ikke rent strategisk, da det eneste, man kan ændre, er, hvilke fjender man møder.

## GENERELET

Hverken musik eller lydeffekter er noget at råbe hurra for, da den begrænser sig til en smule motorlyd og et såkaldt Dance-soundtrack. Sidstnævnte lyder forresten mere som noget fra det gamle Sonix-musikprogram (nostalgien lever stadig! -red.).



Spillet indeholder 4 forskellige terræner og et temmelig begrænset udvalg af våben, der så til gengæld er udførligt beskrevet i manualen.

Man kan desværre ikke gemme sine spil, hvilket trækker kraftigt ned. Alt i alt er Coala

• • • • •  
**Spillet indeholder 4 forskellige terræner og et temmelig begrænset udvalg af våben**  
• • • • •

udmærket underholdning de første 4-5 timer, men så har man også set det meste af, hvad spillet byder på.

## Coala

Formater:	A1200, A4000
Disketter:	3
Harddisk:	Ja, 1,5 MB
Udvikler:	Bitfusion Vitual
Udgiver:	Empire
Udlån:	Empire
Grafik:	80%
Lyd:	15%
Gameplay:	60%

**Overall: 55%**

# Brevkassen

## Til Amiga-Bladet!

Jeg er den lykkelige ejer af en A1230/50 MHz med 4 MB RAM og 850 MB IDE-harddisk. Jeg vil gerne spørge om følgende:

**1.** Hvilken type CD-ROM-drev kan det bedst betale sig at investere i? En SCSI-controller med SCSI-CD-ROM-drev eller en løsning i stil med CD-GO med et IDE-drev samt adapter? Her tænker jeg ikke så meget på pris, men mere på udvidelsesmuligheder, stabilitet og performance.

**2.** Er det rigtigt, at Amiga Technologies vil komme med en 15" multisync-monitor til omkring 3.000 kroner?

**3.** Jeg er fuldstændig vild med demoer, og vil derfor gerne vide, om Blizzard 1260-kortet overhovedet kan køre nogle demoer. I anmeldelsen af kortet står der intet om, at man har testet et par demoer på kortet.

**4.** Forslag: Når I tester acceleratorkort og måske grafikkort, hvad så med at teste dem med nogle bestemte demoer? F.eks. den vindende demo fra TP5 - CNCD's 'Closer', eller TP4 - Andromedas 'Nexus 7'? Eller bare nogle demoer, der kræver megen regneraft?

**5.** Ang. det i nummer 2/96 omtalte Graffiti-kort: Hvor godt er det, og er det en god investering for en demo-

freak? Kommer der en test?

**6.** Hvis man har en SCSI-controller til A1200, kan man så stadig bruge IDE-enheder?

**7.** Kan man bruge Cyberstorm- og Cybervision-kort i en tower-indbygget A1200 med Zorro-III-slots?

**8.** Hvorfor er der så stor fordel på en Amiga Magic-pakke uden harddisk (ca. 3.500 kr.) og med hard-disk (ca. 6.000 kr.)? Til den merpris kan man jo få en 1,6 GB 3,5" harddisk!

**9.** Hvad er forskellen mellem WB3.0 og 3.1? Er det en god idé at skifte til WB3.1, når man som jeg elsker demoer?

Jan Støttrup, Middelfart

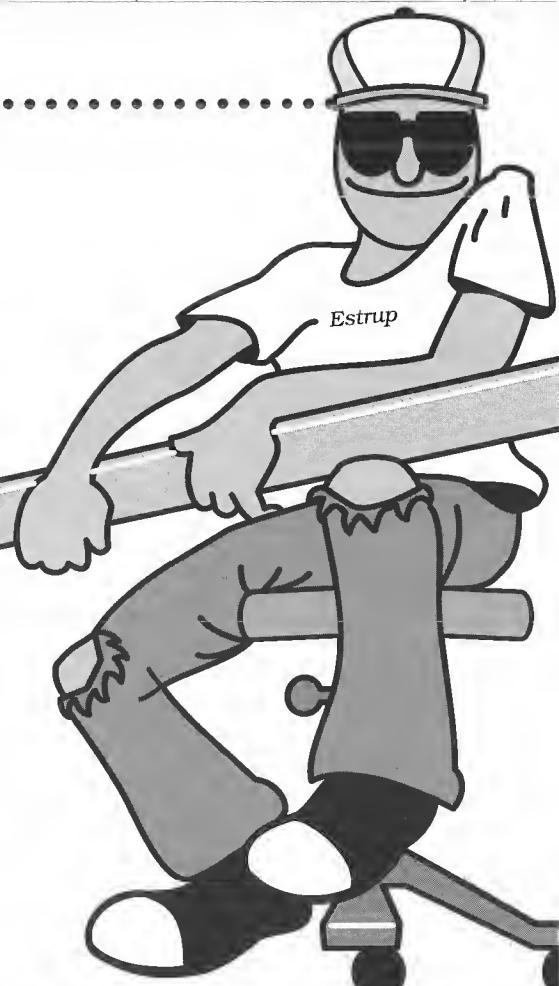
## Hej Jan!

**1.** Hvis prisen ikke er så vigtig, vil jeg klart anbefale SCSI-løsningen, da denne er hurtigere og giver langt bedre udvidelsesmuligheder.

**2.** Der kommer en 15"-monitor til 3.500 kr. og en 17"-monitor til 6.500 kr. i den nærmeste fremtid.

**3.** Nogle demoer kan køre på kortet, mens andre ikke kan - det kommer som altid an på, om de er 'korrekt' programmeret.

**4.** Nu har jeg svært ved at forestille mig, at nogen vil købe et acceleratorkort til 6.000 kroner (plus RAM),



blot for at få demoer til at køre bedre! Derimod er det langt væsentligere, om beregningstunge brugerprogrammer (til f.eks. raytracing, billedbehandling og multimedia) fungerer.

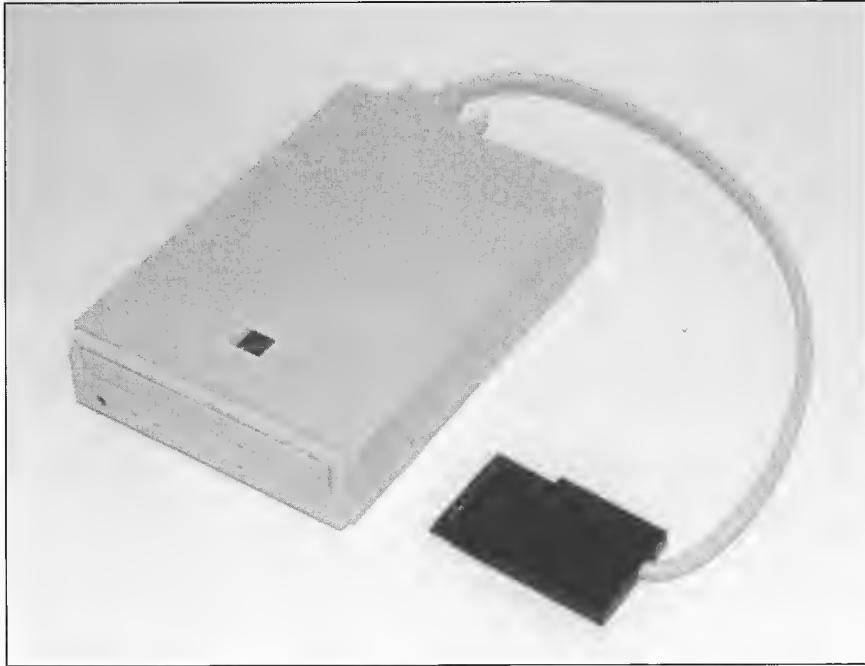
**5.** Jeg vil helst ikke udtale mig om kortet, før jeg har haft lejlighed til at prøve det - og til den tid bringer vi naturligvis en test.

**6.** Ja, IDE-controlleren fungerer stadig fint.

**7.** Cyberstorm-kortet sidder i CPU-slottet, så det vil du ikke kunne bruge. Til gengæld burde Cybervision-kortet fungere, men det afhænger meget af, hvilken tower-løsning du vælger. Spørg derfor altid forhandleren.

**8.** Fordi der her benyttes 2,5"-harddiske, som fylder mindre og bruger mindre strøm end 3,5"-harddiske - men altså til gengæld er en del dydere.

**9.** De væsentligste forskelle er, at skærm-opdateringen er blevet en lille smule hurtigere, samt at der er kommet et par nye DataTypes plus et filsystem til CD-ROM'er. Til demoer får du derimod ikke noget ud af WB3.1.



Der findes efterhånden mange CD-ROM-løsninger til Amigaen - en af de letteste at tilslutte er Archos' Overdrive.

## Skriv til Amiga-Bladet:

Amiga-Bladet

Arnesvej 17

2700 Brønshøj

Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk

## Til Amiga-Bladet!

Jeg har et forslag. Hvad med en artikelserie om softwaremagere og/eller -huse, såsom Sid Meier (Guden) og Microprose? Desuden har jeg en række spørgsmål:

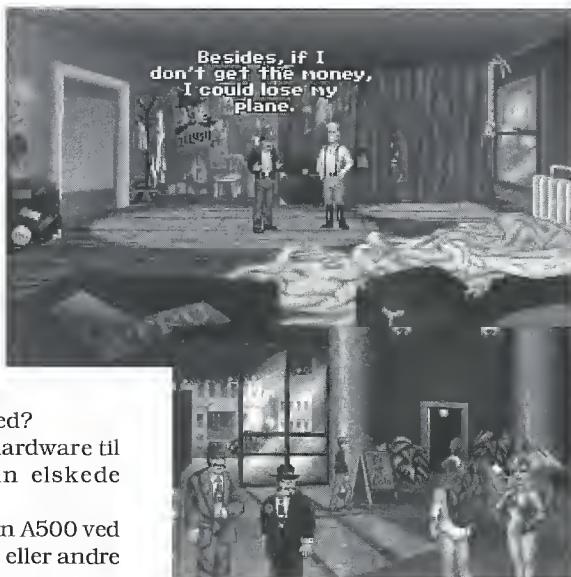
1. Kan man serie-forbinde acceleratører og dermed få større hastighed?
2. Kommer der stadig hardware til Amiga 500, eller er min elskede computer forældet?
3. Kan jeg opgradere min A500 ved at købe nye Agnus, Denise eller andre chips?
4. Hvad med software til A500? Bliver det ved med at komme?
5. Kommer spillet 'Networks' til A500?

Martin Hoffmann Pedersen  
(forkortet af red.)

## Hej Martin!

Som du nok allerede har bemærket, har vi til dette nummer besøgt Team 17, som jo desværre er et af de få softwarehuse, der stadig udvikler til Amigaen. Ikke dermed sagt, at vi ikke kunne bringe ikke-Amiga-relatede 'nostalgiske' artikler om branchen, så vi vil da overveje dit forslag.

1. Nej, desværre - omend det ville være rare!
2. Ja en smule - f.eks. Apollo 520-kortet, som vi omtalte for nylig.
3. Ja, sagtens - du kan dog desværre ikke opgradere den til AGA-chipsæt.
4. De feste brugerprogrammer til Amigaen kræver i dag Kickstart 2.0 (nogle endda 3.0), 2-3 MB RAM og harddisk, så hvis du har det, kan du



*Flere og flere spil kører kun på Amiga 1200 - dette gælder dog ikke adventurespillet Flight of the Amazon Queen.*

sagtens være med. På spilområdet ser det lidt værre ud - her er der flere og flere spil, der kun kommer til Amiga 1200.

5. Jeg går ud fra, at du mener 'A4 NetworkS', men ligemeget - spillet kommer nemlig desværre ikke til Amigaen!



## Kære Amiga-Bladet!

For en gangs skyld vil jeg gøre det kort: Jeg har netop sidset og læst i gamle numre af Amiga-Bladet, og undervejs stødte jeg på en konkurrence i nummer 6/95. Det gav bare et problem - hvem vandt? Skønt jeg har pløjet gennem de mellemliggende numre, har jeg ikke fundet afgørelsen.

Søren Schilthauer, Frederiksberg

## Hej Søren!

Ja, her rammer du et temmelig ømt punkt! Den annoncerede præmie var jo "den første Amiga, der kommer til Danmark", og nu har maskinerne været her i flere måneder. Problemets har været, at der i første omgang er kommet så få maskiner, at de alle er blevet sendt til forhandlerne - hvoraf nogle havde bestilt länge i forvejen. Situationen er dog blevet væsentligt forbedret på det seneste, og vi vil naturligvis offentliggøre vinderen af konkurrencen i den allernærmeste fremtid - her i bladet!



Det er efterhånden sparsomt med nye udvidelser til Amiga 500 - Apollo 520-kortet er et sjældent eksempel.

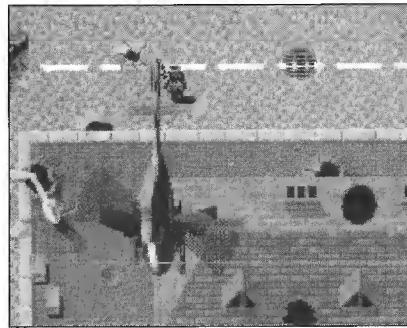
Vi har modtaget mange bud på, hvordan fremtidens Amiga skal se ud, og hvad den skal indeholde. Enkelte bud minder endda en del om den prototype, Amiga Technologies præsenterede på CeBIT 96.

# WATCHTOWER

**OTM er på banen med en gang rigtig C64-nostalgi - på godt og ondt!**

Af Robert Frøslev  
og Flemming Madsen

WatchTower minder mest af alt om det gode, gamle Commodore 64-spil Commando: Man ser spilleområdet oppefra og vader så ellers rundt og skyder på alt, hvad der bevæger sig.



Ligheden med de gamle spil er desværre alt for stor, og spillet lever på ingen måde op til dagens standarder (f.eks. Cannon Fodder).

## (BE)SVÆR(LIG)T

Joystick-kontrollen i spillet er alt for dårlig, og man har alt for få bevægelsesretninger.

**Spillets sværhedsgrad er generelt høj**

Spillets sværhedsgrad er generelt høj, og man skal faktisk være både temmelig god og heldig for at overleve første bane uden snyd!

Grafikken er grov, lyden er alt for ringe, så konklusionen kan kun blive, at man hellere skulle bruge pengene på noget andet. F.eks. kan Cannon Fodder efterhånden fås til en temmelig god pris...



## WatchTower

Formater: A1200, CD-ROM

Disketter: 3

Harddisk: Ja, 2.5MB

Udvikler: Cyber Arts

Udlån: OTM

Udlån: OTM

Grafik: 30%

Lyd: 20%

Gameplay: 32%

**Vurdering: 25%**

# SOCCESTAR 96

**Forestil dig 4 af de bedste Amigaspil samlet i én pakke!**

Af Robert Frøslev  
og Flemming Madsen

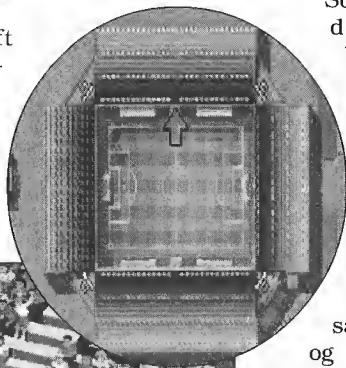
Amigaen har altid haft stolte traditioner med hensyn til fodboldspil. På det seneste har det dog knebet en del med egentlige nye titler, bortset fra det udmærkede Ultimate Soccer



## FIRE STJERNER

Soccer Stars 96 indeholder 4 af de bedste fodbold/managerspil til Amigaen gennem tiderne: FIFA International Soccer, Premier Manager 3, Kick Off 3 og On The Ball. Pakken indeholder således 2 actionspil

og 2 managerspil, så uanset hvilken type man foretrækker, er der altså rigeligt at komme efter. Kort sagt kan konklusionen kun blive én ting: Køb det!



## Soccer Stars 96

Formater: A500, A1200

Disketter: 12

Harddisk: Nej

Udvikler: Diverse

Udlån: Empire

Udlån: Empire

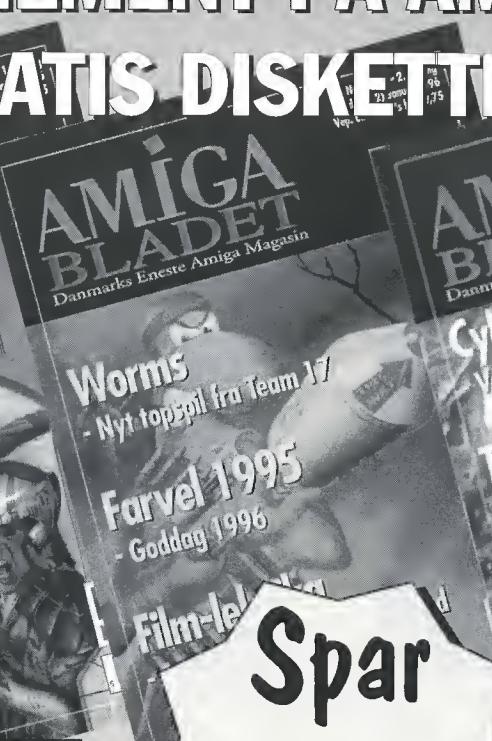
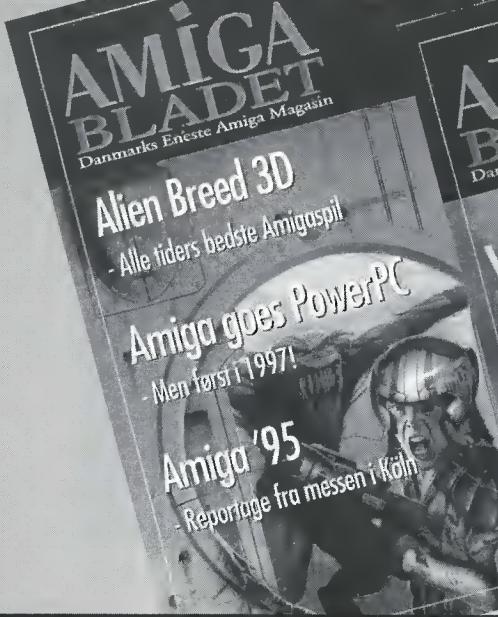
Grafik: 75%

Lyd: 80%

Gameplay: 85%

**Vurdering: 83%**

# FÅ ABONNEMENT PÅ AMIGA-BLADET OG FÅ EN GRATIS DISKETTE HVER MÅNED!



## UDGIVELSER

Amiga-Bladet udkommer 11 gange om året. Bladet kommer midt i hver måned, pånær i juli, hvor vi holder sommerferie.

## SE HER!

11 numre af Amiga-Bladet	kr. 327,25
11 abonnent disketter, á 25.-	kr. 275,00
1 GAMEPOWER hæfte	kr. 99,00
I ALT	kr. 701,25
DU SPARER	kr. 302,25
Din pris lige nu:	kr. 399,00

**SEND KUPONEN IDAG!  
- PORTOEN ER BETALT!**

## JA TAK!

Jeg vil gerne bestille et års abonnement på Amiga-Bladet (11 numre) inkl. abonnent diskette. Jeg modtager derudover tips & tricks hæftet GAMEPOWER (værdi kr. 99,-). Jeg skal kun betale kr. 399,-. Send mig venligst et girokort på beløbet. Så snart jeg har indbetalt beløbet modtager jeg mit tips & tricks hæfte GAMEPOWER.

**NB!**  
Tilbuddet gælder ikke i udlandet, på Grønland og Færøerne.

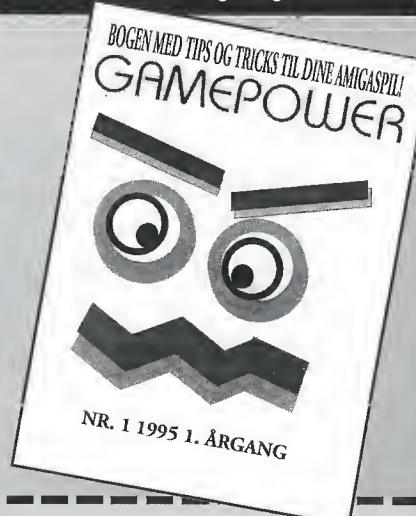
Navn	Skriv tydeligt!	
Adresse		
Postnr./by		
Evt. tlf.nr.	Alder:	Køn (m/k):

Kuponen må gerne skrives af/kopieres.

## GAMEPOWER

**tips & tricks til din Amiga**

60 sider, spækket med de sejeste tips, tricks, levelkoder og hvad man ellers kan forestille sig af snyderi'er - eller skal vi hellere sige hjælpemidler? Dette hæfte omhandler udelukkende Amigaspil, og er på dansk hele vejen igennem. GAMEPOWER er lavet af folkene bag Amiga-Bladet!



**T&T**  
Media

Sendes ufranket

T&T Media  
betaler portoen

**Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV**

## FLERE ORME - MÅSKE

Som du kan læse i vores reportage fra Team 17 på side 12-15 i dette nummer, er det tvivlsomt, om Worms Reinforcements - for slet ikke at tale om Worms 2 - overhovedet kommer til Amigaen. Den allerseneste melding fra Team 17 og Ocean (der distribuerer Team 17s spil, red.) er, at ormenes fremtidige skæbne på Amigaen endnu ikke er afgjort, men at hvis spillet kommer, bliver det først om et par måneder.

Her burde det dog spille ind, at alene Amiga-versionen af det originale Worms til dato har solgt intet mindre end 50.000 eksemplarer, hvilket er mange gange flere end forventet, og faktisk næsten uhørt meget for et Amigaspil. Til sammenligning har Alien Breed 3D solgt omkring 15.000 eksemplarer, hvilket heller ikke er dårligt, så mon ikke Team 17 tager sin Amiga-skeptiske op til revision?



## ALLIGEVEL IKKE TFX

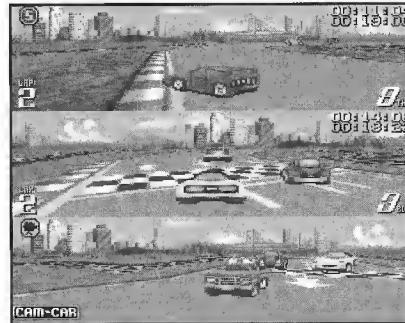
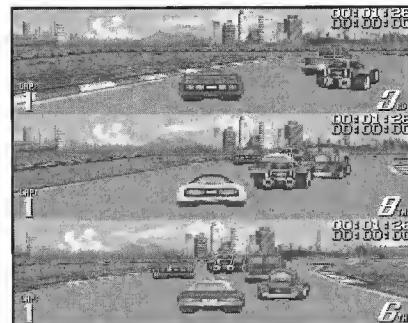
Månedens dårlige nyhed på spilfronten er, at Oceans mildt sagt længe ventede TFX alligevel ikke kommer til Amigaen. For et par måneder siden var meldingen ellers, at spillet endelig ville udkomme i april, og på det seneste har visse engelske Amigablade endda omtalt mulige 'bundles', hvor man som køber af TFX fik mulighed for samtidig at købe et acceleratorkort til et stærkt nedsat pris.

Dét lød jo spændende, men en nærmere undersøgelse af sagen førte til den triste besked fra Ocean, at TFX overhovedet ikke kommer til Amigaen! I betragtning af, at spillet var meget tæt på at være helt færdigt, og udviklingsomkostningerne således allerede var afholdt, ser Ocean tydeligvis meget negativt på Amiga-spilmarkedet i øjeblikket - jf. spekulationerne omkring Amiga-versionen af Worms Reinforcements, som du kan læse om andetsteds på denne side. Måske marketed trænger til en saltvandsindsprøjtning - hørte jeg nogen hviske 'marketing'?



## EKSTREME DATADISKS

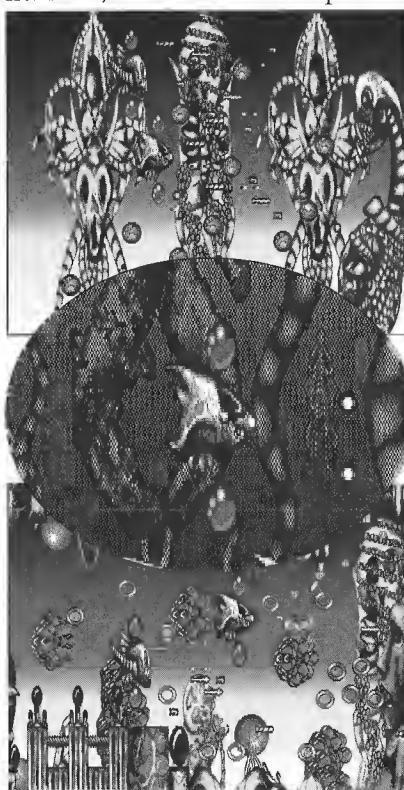
I nummer 2/96 anmeldte vi det udmarkede XTreme Racing. Silltunna Software, der står bag spillet, ligger tilsyneladende ikke på den lade side, for om ganske kort tid kommer der nemlig et sæt datadisks til spillet, komplet med ekstra baner og andet guf.



## ATROPHY

Hvor er det dog længe siden, nogen har sendt et godt, gammeldags vandret scrollende shoot'em-up på gaden! Dét rådes der nu bod på, i form at Atrophy. Atrophy kommer til Amiga 1200/4000 og senere også til CD32, og det loves at indeholde bane efter bane med højopløselig, farverig AGA-grafik samt al den action, man kan ønske sig.

Atrophy udgives af OTM, der også har udgivet det, skal vi sige 'ikke så gode', Watchtower, som vi anmelder i dette nummer. Om Atrophy er bedre, kan du læse mere om i næste nummer, hvor vi anmelder spillet.





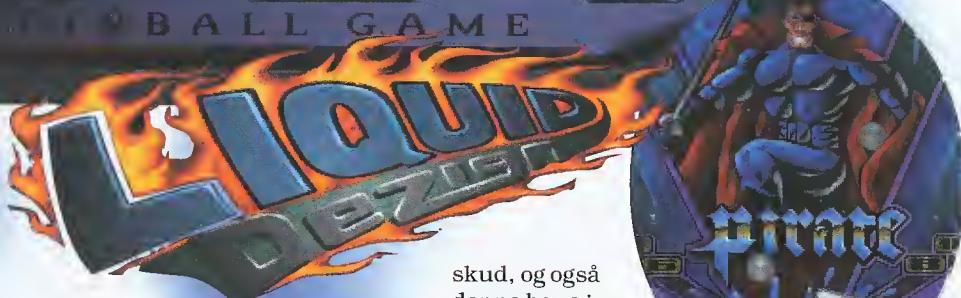
## Endnu et flipperspil fra 21st Century Entertainment? Jo, det er sandt!

Af Flemming Madsen og Robert Frøslev

'Slam' er et udtryk for mudder på dansk. 'Slam' på engelsk er at slå bremserne i. Ingen af de to udtryk passer på SlamTilt - det skulle da lige være, at man er nødt til at sætte spillet på pause for at tage en dyb indånding, før man igen kaster sig ud i Mean Machine.

### ØH - WOW!

Vores første reaktion var... WAUUUU!



Vi har set alle pinballspil til Amigaen, og SlamTilt slår dem alle! Alene det, at man selv kan definere tasterne, er en fed detalje, da der er dybe furer i vores SHIFT-taster af at spille pinball!

SlamTilt kan naturligvis spilles fra harddisk, men kræver i så fald 4 MB RAM. Har man ikke det, har producenten indlagt en hjælp: Klik på boot-ikonen, og spillet kan startes ved en reset af maskinen.

### BANER

Spillet indeholder 4 baner, som det nok er værd at se lidt nærmere på.

*Mean Machine* har hæsblæsende lyd, og hastigheden er næsten ikke til at løsribe sig fra - pludselig kører man Formel 1-løb på scoretavlen, i næste sekund er der 7 kugler på skærmen. Læg dertil flot lyd og grafik.

• • • • •  
Vi har set alle pinballspil til Amigaen, og SlamTilt slår dem alle!  
• • • • •

*Pirates* indeholder MASSER af 'modes': 'Walk the plank', 'sword-fight', 'cannonefight', 'treasure dive' osv. Alt i alt en bane, man kan blive bidt af ('shark attack'!).

*Ace of Space* har ligesom *Pirates* masser af 'modes', dog lidt mindre tempo og mere for de ikke så øvede pinball-freaks.

Sidste bane, *Night of Demons*, er også flot, men tempoet er mere roligt. Man kan således her nå at 'fange' kuglen og få mere præcision på sine

skud, og også denne bane indeholder MASSER af 'modes'.

• • • • •  
**Undskyld os, vi har ikke tid længere - vi skal spille Mean Machine...**  
• • • • •

### KONKLUSION

Generelt savner man lidt flotttere stereolyde og lidt mere styring af kuglerne i affyringsøjeblikket, men bortset fra det er SlamTilt afgjort det flotteste pinball-spil til Amigaen til dato.

Undskyld os, vi har ikke tid længere - vi skal spille *Mean Machine*...

### SlamTilt

**Formater:** A1200  
**Disketter:** 5  
**Harddisk:** Ja, 3,7 MB

**Udvikler:** Liquid Dezign HB

**Udgiver & udlåner:**  
21st Century Entertainment

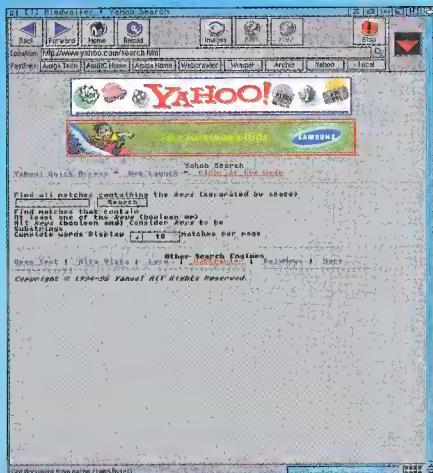
<b>Grafik:</b>	90%
<b>Lyd:</b>	90%
<b>Gameplay:</b>	86%

**Overall: 88%**

# Næste nummer

## Alien Breed 3D 2

Med karakterer over 90% i samtlige Amigablade verden over er det en mild underdrivelse at kalde Team 17's Alien Breed 3D en succes. Nu er den stærkt opreklamerede 2' er her - læs, om der bag de flotte skærmbilleder ligger en om muligt endnu større succes.



## Messe for en Amiga

Midt i april afholdtes for første gang i lang tid en riktig Amiga-messe i England, nemlig Amiga World i London, umiddelbart før spilfirmaernes halvårige 'träf' ECTS. Amiga-Bladet var naturligvis med på begge messer, og bringer fyldige reportager derfra.



**AMIGA®  
BLADET**  
Danmarks Eneste Amiga Magasin

Alt dette, og meget mere, kan du læse i næste nummer af Amiga-Bladet, der udkommer den 17. Maj 1995

# AMIGA MAGIC

MEDIA

Just plug and play - Amiga gets you all the way!

AMIGA MAGIC gi'r dig omgående uanede muligheder for kreativt arbejde med tastatur og mus. Den medfølgende "Office" software gi'r dig tekstbehandling og regneark med grafik, database og Organizer, så korrespondance, budgetter, skoleopgaver m.v. går som en leg. Tegneprogrammet gi'r dig uanede kreative muligheder bl.a. til animationer, og med Photogenics kan du eksportere din grafik til f.eks. PC. Onboard lydkort, dobbelt gameport og 16,7 millioner farver er genialt til multimedia og computerspil. Tilslut AMIGA MAGIC direkte på dit TV eller som option til en VGA monitor.



# 3.499

Merpris kr. 1.000,- for harddisk & SCALA MM 300 MultiMedia program.

Se Amiga Magic hos din Amiga forhandler.

**AMIGA**  
Internet [HTTP://WWW.AMIGA.DE](http://WWW.AMIGA.DE)

Medfølger:  
Avanceret tekstbehandling  
Regneark med grafik  
Database, nem at bruge  
Organizer, planlægningsværktøj  
Tegneprogram med animationsdel  
Photogenics, grafikkonvertering  
Pinball Mania, flippermaskinespil  
WHIZZ, actionspil  
SCALA MM - kun m. harddisk vers.

